
SÓLO 375 ptas 2,25 €
PlayStation
MAX
CLUB MAX
¡Suscríbete ya!
DE LOS CREADORES DE
PlayStation Magazine
BICHOS
¡LLEGÓ LA PLAGA!
GRATIS
ADHESIVOS Y
2 PÓSTERS GIGANTES
Nº 1
Abril 1999
y además...
ROLLCAGE
NBA LIVE 99
MONACO GRAND PRIX
DEVIL DICE
TIGER WOODS 99
C3 RACING
AKUJI THE HEARTLESS...
MONKEY HERO
MC
8 414090 203197
00001

SUMARIO

ESTE MES EN LA MAX

28 ANALIZADO
Monkey Hero

24 ANALIZADO
BICHOS

42 ANALIZADO
C3 RACING

46 ANALIZADO
Akuji The Heartless

ReVIEW

PREVIEW

CADA MES

30 abril 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50
Fax: (93)254 12 53

Directora edición española:
Magda Rosselló

Maquetación electrónica:
María José Soto Reverte

Colaboradores:
Arnau Marín, Javier Moncayo, Jordi Navarrete, Sonia Ortega, Mònica Peré, Carlos Robles, Zoraida de Torres.

Dirección editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
Barcelona:
Carmen Marti
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción PlayStation Max
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographic - Giesa
Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11748 - 99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

PlayStation MAX

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Migue Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F.
Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite).



BITS • BITS • B

TODA LA VERDAD SOBRE EL N

Gex: Deep Cover Gecko

El lagarto con más clase vuelve en su última aventura.

Mientras babeas por la noticia acerca de *El mañana nunca muere*, piensa un momento en otro agente secreto. Puede que sea verde y viscoso, pero es mucho más frescales que James Bond. Se trata de Gex, y está a punto de protagonizar su último juego, *Deep Cover Gecko*.
A 007 no lo pillarías bailando breakdance o practicando snowboard. ¿Qué Bond conduce tanques, hace submarinismo y tira bolas de fuego? ¿Y qué? Nuestro Gex también. En *Deep Cover Gecko*, Gex monta a lomos de camellos... ¡Y de cocodrilos!
Gex es aún más enrollado que Crash Bandicoot. Él no dejaría que su hermana pequeña le hiciera el trabajo sucio. En vez de eso, Gex tiene que salvar a la chica. Las nuevas instrucciones de Gex son encontrar a la bella agente Xtra (interpretada por la estrella de Los vigilantes de la playa Marliece Andrada), que ha sido secuestrada por su archienemigo, Rez.
Para ponerle sus verdes manos encima al malvado Rez, Gex debe abrirse paso entre 60 flamantes enemigos. No hay problema, Gex dispone de montones de disfraces para burlar a los malos. Se viste de Gex Eastwood, Gex el gladiador o Caperucito Gex.
Es un caso claro de «todo lo que hagas tú, yo lo mejoro». A Abe se le daba bien hablar, pero Gex le gana por goleada. *Deep Cover Gecko* incluye unas 1.000 frases e impresiones de famosos. Y la agente Xtra charla con Gex mediante vídeos del Gobierno. Más enrollado que James Bond, más taimado que Crash y más guapo que Abe, *Deep Cover Gecko* parece que está a punto para hacer de Gex una superestrella internacional. ¡Chist! No se lo digas a nadie. Es un secreto.

Gex consigue la ayuda de varios animales en su empresa: aquí un pollino amistoso le da un paseíto.



Ese garfio va de perlas para ir por el nivel de los piratas como Pedro por su casa.

Gex farda de cartera de piel de cocodrilo. A ver quién osa pescar llaves por aquí.

MAX DATO

Ya hay 15.000.000 de PlayStation en uso en Europa. Si las apilaras una sobre otra, cruzarían la atmósfera, más allá de la estación espacial Mir, y se adentrarían otros 500 km. en el espacio. ¡DIANTRE!



Con Driver podrás conducir por escenarios reales.

Driver
SOBRE RUEDAS

Un juego de conducción nuevo y súper realista...

Driver, de los mismos programadores que nos brindaron *Destruction Derby 2*, pretende ser lo más realista posible. No es un juego de carreras, sino de conducción, que tiene lugar en cuatro ciudades americanas reales; exacto: podrás ir chirriando por calles auténticas de los EE.UU., como en las pelis. Hay todo tipo de misiones que completar y acabarás envuelto en persecuciones múltiples con coches de policía. Te ofreceremos un análisis en el próximo número, así que estáte atento.

Point Blank 2



Aquí no nos gustan las pistolas. Son algo ruidosas y peligrosas. Pero las pistolas de luz son toda otra historia. Sobre todo cuando las usas en juegos excelentes como *Point Blank*. *Point Blank 2* saldrá pronto. Incorporará unas 70 pruebas de tiro y una opción para que compitan ocho jugadores. Aún no hay fecha de lanzamiento, así que ve mirando esta sección por si hay novedades.

Star Trek: Klingon Academy

¡Fans de *Star Trek* cruzad los dedos! *Klingon Academy* podría aparecer en breve. Esta secuela de *Starfleet Academy* (que era algo penoso, la verdad) será mucho mejor. Eres un aprendiz de piloto que debe entrenarse para enzarzarse en batallas con toda suerte de naves de *Star Trek*. Por desgracia, no incluye la opción de «operación de cirugía estética» para mejorar tu terrible aspecto de Klingon.



Ha nacido una estrella

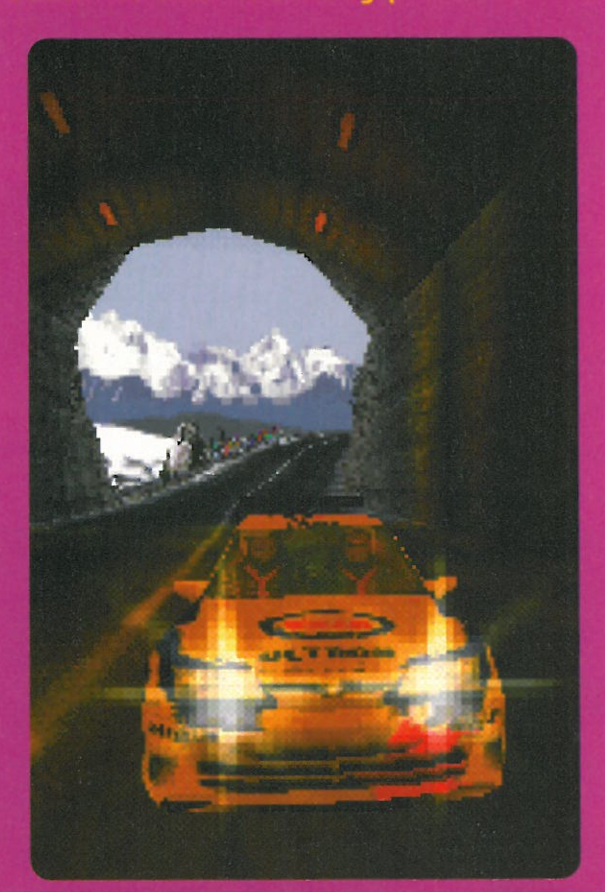
Abe está imparable. Fue recientemente nominado para un Oscar, y ahora acaba de grabar un disco. No es precisamente un Alejandro Sanz, pero ¡nos encanta! En Alemania está batiendo récords. Lanzado por un grupo llamado Lunatics, el primer single de Abe, *Get Freaky*, ocupa el número 5 en las listas de éxitos del país. ¿Qué ocurrirá por estos lares? Seguiremos informando.





CALENTANDO MOTORES

Ridge Racer y TOCA ya tienen secuela. Ahora Gran Turismo, V-Rally, y Motorhead les siguen la pista. Seguro que todos se clasifican para la final, pero ¿quién se llevará los laureles a casa? Lo sabremos muy pronto.

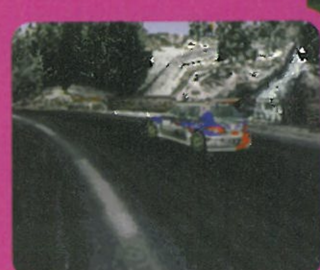


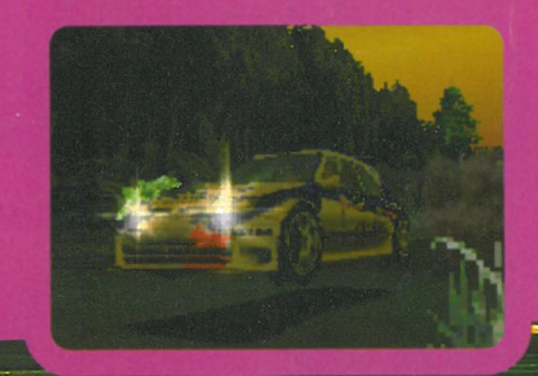
V-Rally 2

Infogrames ha decidido ponerse, de nuevo, manos a la obra con la intención de brindarnos el mejor juego de carreras de la historia de PlayStation. Parece que a *Colin MCRae Rally* se le acaba el reinado como mejor juego de *rallies* para PlayStation, porque aquí llega... ¡*V-Rally 2*!

¿Recuerdas *V-Rally*, el mejor simulador de *rallies* para PlayStation? Era un juego de conducción muy, muy bueno y tan realista, que chocabas cada 10 segundos. Daba la sensación de que un pequeño guijarro en la carretera te haría perder el control del coche. Pues bien, el papá del realismo —desbancado por *Colin MCRae*— ya tiene un sucesor digno de recuperar el trono perdido.

V-Rally 2 cuenta con un motor en 3-D completamente nuevo, que mejora la dinámica del coche, y un completo sistema de revisión de las colisiones, ¡bien hecho! Hay también algunos fantásticos efectos de luz al estilo de *Gran Turismo*. Son estos increíbles efectos especiales los que permiten a *V-Rally 2* desbancar al resto de competidores. Los coches se ensucian, sacan chispas y los frenos se calientan. Presenta, al igual que en *TOCA 2*, conductores y copilotos animados. *V-Rally 2* tiene 20 coches oficiales. Una vez has elegido tu vehículo puedes empezar a competir, aunque a los más novatos seguro que les irá de perlas pasarse primero por la Escuela de Rallies.





Imagina que este juego fuera el doble de bueno que el *V-Rally* original, ¿no sería fantástico? Pronto lo sabremos. Nos vamos a Francia a jugarlo, ¡sí, somos muy afortunados! Pero tú también porque cuando volvamos te lo contaremos todo sobre esta maravilla.

Gran Turismo 2

Cuando *Gran Turismo* irrumpió en PlayStation revolucionó el mundo de los títulos de carreras. Ahora llega *GT2* que ya reclama el trono sin tan siquiera haber pisado la pista. Presenta unos 400 coches, ¡400 COCHES!, totalmente detallados y más manejables que los del título original. En *GT2* hay un montón de circuitos diferentes, incluyendo carreras de *rally* y carreras de deportivos. También notarás la presencia de coches europeos, como el Mini. Podrás personalizar todas las partes de los coches, desde los frenos hasta los neumáticos.

Los desarrolladores han anunciado que todavía tardarán unos meses en completar el juego. *Gran Turismo 2* podría ser el título más realista para PlayStation. ¡Genial!

Motorhead 2

Motorhead era como un *Wipeout* sobre ruedas, un título de carreras rápido y frenético con montones de pistas difíciles y finales mortales. Era un buen juego, pero su continuación parece que será mucho mejor. *Motorhead 2* podría calificarse como un juego de carreras de *rallies* y además será mucho más realista que el original porque entre otras características presenta más pistas y un montón de coches nuevos.

Le Mans 24 Hours

En *Le Mans 24 Hours*, los conductores tienen que aprender a conducir en circuitos muy difíciles, con coches muy potentes en más de 350 pistas diferentes. Le Mans está considerado como uno de los circuitos de carreras más difíciles en la vida real. Infogrames será la compañía responsable de traerlo a PlayStation. Quizá una de las características principales es la inclusión de un modo en el que puedes correr durante 24 horas a tiempo real. Verás cómo avanza el día, cae la noche y amanece de nuevo; una característica nunca vista antes en PlayStation. Todos los coches reales de Le Mans estarán disponibles en el título de Infogrames y tendrán sus mismas características de conducción. Podrás ver perfectas reproducciones de los Porsche, Mercedes y Renault. Estará disponible a partir de mayo.

Croc 2



¡Yepa! Vuelve la monada de Croc

¿Qué ha hecho el barón Dante esta vez? Pues lo mismo de siempre, la verdad. Ha aprisionado a todos los Gobbos, con lo cual Croc debe llenar de nuevo su mochila y poner fin al reinado de terror de Dante.

Si, nuestro cocodrilo favorito vuelve en una nueva aventura llamada *Croc 2*. Croc nos deleitará con más gritos de guerra mientras va pegando brincos por más niveles con nuevos vehículos y armas.

El arma favorita de un cocodrilo deberían ser sus dientes, ¿no? Pues una vez más, se han ignorado sus piños mas no desesperes porque además de su ataque en torbellino, ahora usa patadas, bamboleos y capirotazos para cargarse a los malos a base de bien.

Con *Spyro*, *Crash 3* y *Bichos* ya en la calle, *Croc 2* tendrá que ser muy especial si quiere ser un súper ventas. Vale que *Croc* fue el primer plataformas 3-D, pero eso no le garantiza ninguna medalla. Era bonito, pero no había exploración y se hacía aburrido.

Las plataformas sencillas y los saltos de fe ya no bastan. ¡Queremos más! Y más significa vehículos, explosiones y niveles secretos. Claro que *Croc 2* tiene cubiertos todos estos frentes. Ahora cuenta con su propia vagoneta para ir zumbando por ahí, una galería de tiro que atravesar y montones de niveles ocultos que descubrir.

Si el último paseo de este entrañable reptil tropical logra hacernos olvidar el trasero verde del *Croc* original, seremos nosotros quienes pegaremos berridos por la calle.

MAX DATO



¿Sabías que Lara Croft fue diseñada en principio para ser un hombre? ¡Es cierto! Le afeitaron el bigote en el último momento e hicieron más atractivo al personaje. ¡Qué bien!

T'ai Fu

T'ai Fu no es Tony, el tigre de los cereales. No sonríe, y desde luego lo que le preocupa no es comer bien para estar fuerrrrrte. De hecho, lo han acusado de matar a montones de pandas.

En *T'ai Fu* le ayudas a demostrar su inocencia zurrando a cualquier canalla que ose meterse en su camino. Podrás aprender cientos de movimientos en los 20 niveles de este violento *beat 'em up*.





Die Hard Trilogy 2

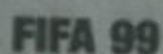
Bruce Willis tuvo que dejarse la piel en tres películas antes de que pudiéramos tener *Die Hard Trilogy*. Parece ser que Bruce ya tiene demasiadas canas para un nuevo film, pero el notición es que a finales de este año saldrá *Die Hard Trilogy 2*, así que podemos esperar mucha más acción y diversión a precio de ganga. ¡Tres juego en uno! ¡Dos veces! ¡Yupiiiiii!

CRASH 4

¿Has completado ya *Crash 3*? ¿Seguro? ¿Conseguiste las 100 gemas? Bueno, entonces te gustará saber que nuestro marsupial preferido está aburrido y quiere más acción. Las últimas noticias son que *Crash* volverá con más peripecias a finales de año, así que ¿veremos giros cuádruples, más vehículos y mundos de fábula? Pues puede que no, porque no será Naughty Dog quien desarrolle *Crash 4*. De manera que podría ser totalmente distinto a los otros títulos de la serie.

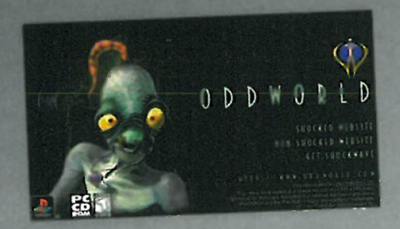
Asterix

Los franceses son los más enrollados de Europa. No sólo ganaron la Copa del Mundo sino que fueron los creadores de uno de los mejores cómics de todos los tiempos, *Asterix*. Y, no sólo eso sino que, además, *Asterix* ha llegado a PlayStation. Se trata de un título de plataformas y estrategia en el que Asterix conduce a Obelix por nueve mundos distintos. Asterix visita los Alpes, se pasea por el bosque, bucea y se enfrenta a los piratas en La ciudad Pirata. Toda una locura animada. ¿Todavía no has jugado?



Pescado en la red

Joyas PlayStation de la World Wide Web



Oddworld
http://www.oddworld.com/
Sigue las andanzas de Abe en su flamante sede web. No temas, aquí no hay abejas. Oddworld.com es una divertida lección de historia. Entérate del color de los calzoncillos de Abe. Impresiona a tus amigos con datos sobre Oddworld y descubre por qué los Glukkons odian a los Sligs realmente. Eso sí, deberás aprender inglés.

FIFA 99
http://fifa99.gamesmania.com/
No dejes que la dirección te engañe. No es sólo *FIFA '99*, sino nada menos que tres exitazos: *FIFA '99, Copa del Mundo Francia '98* y *FIFA 98*. Hay trucos, repeticiones geniales de goles clásicos y toda la fabulosa música de *FIFA '99*. O sea, que puedes conseguir los trucos mientras escuchas a Fatboy Slim. ¡A menearse todos! De nuevo, es necesario haber aprobado el examen de inglés para enterarse de todo.





Astérix
http://www.magic-potion.com
Aquí encontrarás un montón de información sobre el último título de Infogrames, *Asterix*. Desde los orígenes del cómic, hasta imágenes del juego e incluso podrás escuchar la voz de los personajes (en francés, inglés o alemán, ¡pena!). El único problema es que las imágenes al ser animadas —¡una pasada!— tardan mucho en descargarse, por lo que una visita a este web podría acabar con todos tus ahorros. Aunque merece la pena

LOS DIEZ MÁS VENDIDOS

1. Gran Turismo
2. Colin MCRae Rally
3. Cool Boarders 3
4. Crash Bandicoot 3
5. Wild Arms
6. Soul Blade (Platinum)
7. Medievil
8. Spyro The Dragon
9. NBA Live 99
10. Moto Racer 2

(Fuente: Centro Mail)

¡Mira, si es Indiana!

El arca perdida de *Tomb Raider*

¿Por qué no se le había ocurrido a nadie antes? Ni idea. Pero, por fin, alguien lo ha hecho. Indiana Jones se dispone a encontrar el arca perdida en PlayStation. Y tiene todos los números para ser un auténtico tesoro. Si crees que Lara es buena en arqueología, explorando y enfrentándose a un montón de enemigos, qué nos dices de Indiana. En el cine estaba increíble. La cuestión es ¿cómo se las apañará en PlayStation? *Indiana Jones* se parece mucho a *Tomb Raider*. Es un título de aventuras con unos escenarios oscuros repletos de cavernas y laberintos que explorar. Si será tan bueno como el ya clásico *Tomb Raider* está todavía por ver.

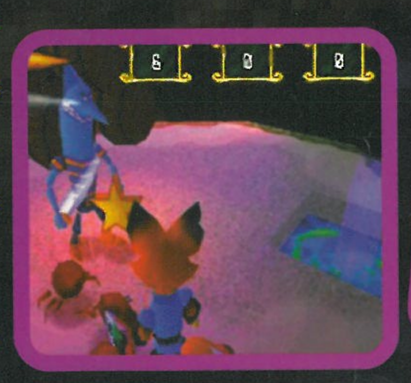


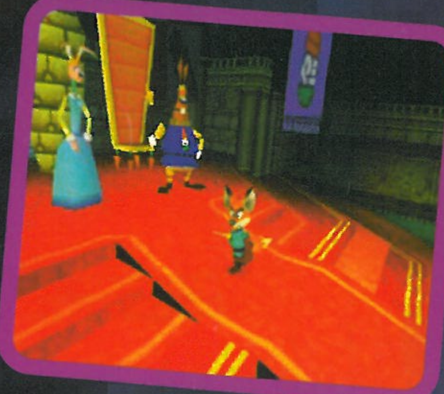
Kingsley

¿A quién le apetecen unas natillas? ¡Ni hablar!

¿Unas natillas malas?, ¡puaj! ¿Esa masa amarillenta, asquerosa y con burbujas? No me comería eso ni que me regalaran todos los videojuegos del mundo... Bueno, por todos los videojuegos del mundo... Sí, es algo desagradable, pero no tanto como el brujo Bad Custard («Natillas Malas»), que está dispuesto a arruinarle el día a un simpático cachorro de zorro. Eres Kingsley, el cachorro enrollado de la manada, el elegido que acabará con el maléfico reinado de Bad Custard. Como Kingsley, deberás aprender a manejar la espada hasta convertirte en un maestro; lo bastante para enfrentarte a Bad Custard. *Kingsley* parece una versión alegre de *Tomb Raider* y te hará soltar más de una carcajada. ¡A qué esperas para probarlo, ya está disponible!







Tomorrow Never Dies



¡Eh, Solid Snake y Lara! Leed esto y llorad. Su nombre es Bond, James Bond. Y el juego, *Tomorrow Never Dies (El mañana nunca muere)*. Ni siquiera Lara puede superar esta vez al más famoso de los agentes. Seguro que Bond ya ha trincado a Lara por haber matado demasiados tigres y monos. Y en cuanto a Snake, un nombre así sólo asusta a Indiana Jones.

Basta de cachondeo. Lo realmente importante es que *Tomorrow Never Dies* saldrá para PlayStation. Y quien crea que PlayStation no puede con un juego de este tamaño que se prepare porque va a ser una pasada.

Tomorrow Never Dies es otro título de acción y aventura al estilo de *Duke Nukem* y se basará en la película del mismo nombre. Puedes esperar acción a raudales con coches a control remoto de por medio, así como niveles subacuáticos y un poco de esquí.

Todos los personajes del film están aquí, incluido el malvado Dr. Kaufman. Bond viaja por todo el mundo persiguiendo a este maléfico estafador, por lo que hay un montón de niveles que completar, incluyendo algunos en Alemania, Shanghai y en un barco enorme. Al igual que en *Tomb Raider*, estos niveles no serán un simple trámite subacuático. Tendrás acción y aventura a espuertas antes de hallar el *jet pack* (set de viaje). *Tomorrow Never Dies* tampoco será un juego de tiros sin cuartel. 007 depende del sigilo y de colarse en los sitios. Sí, habrá armas de gran calibre, pero debes conservar la calma y comportarte como todo un caballero si quieres conseguir a la chica y matar a los malos.

También podrás jugar a *Tomorrow Never Dies* con tus amigos. Existe una excelente opción multijugador para hasta cinco jugadores, así que puedes ir a hurtadillas y derribar a tus compañeros. Tope.

Lara ya está asustada, y eso que *El mañana nunca muere* no saldrá hasta mediados de 1999. ¡Al loro, chica!



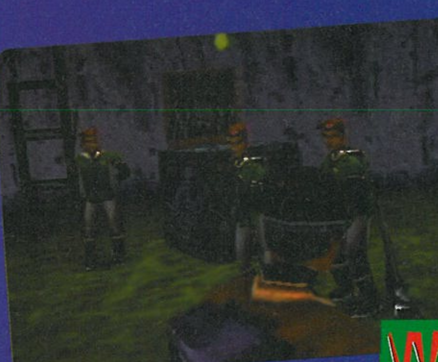
Procura camuflarte con el entorno.



Hasta puedes ver en la oscuridad con unas elegantes gafas nocturnas.



Tomorrow Never Dies es un juego en tercera persona como Duke Nukem y Tomb Raider, sólo que nuestro amigo Bond lleva mucha más ropa. La clave del juego está más en el sigilo que en ir saltando y disparando a lo loco, así que mantén la sangre fría y prepárate para explorar y eliminar a los malos.



Uy, parece que te has tropezado con unos malos, malísimos...

Tomb Raider 2

¡ATENCIÓN! Si estás harto de los *puzzles* estrujacerebros de las versiones 1 y 3 de *Tomb Raider*, ya puedes tener la segunda aventura de Lara, repleta de acción, por sólo 3.990 pesetas. ¡Olé!

PaRappa 2



¡La música suena mejor con PlayStation! Ya estamos metidos de lleno en el ritmo con *Music*, pero aquí llega lo bueno. *PaRappa the Rapper* está listo para su nueva oportunidad de sacudir la PlayStation. Si buscabas otra prueba de «rapeado» te vas a mosquear, porque es más PaRocker que PaRappa. Hablamos de acordes potentes, meneos de cabeza, pelo a punta pala y chaquetas de cuero. Lo hemos probado y aunque es algo más difícil que el original no podemos dejar de pensar en él.





Yo no quiero decir nada, pero parece que te vas derechito al suelo.

Aprender a dominar las simulaciones de vuelo requiere pericia. Por suerte, *Wing Over 2* viene acompañado de un magnífico manual de vuelo para ayudarte a pilotar un avión fabuloso. Luego puedes completar montones de misiones excelentes e incluso crear una propia. ¡Suena de maravilla! Tendrás nuevas noticias sobre *WO2* en los próximos meses.

¡NÚMERO 22 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

Más de 200 juegos analizados cada mes



ANÁLISIS

AKUJI THE HEARTLESS • MONKEY HERO • POOL HUSTLER KENSEI • DODGEM ARENA • POY POY 2 • BIG RACE USA BLOODLINES • GLOBAL DOMINATION • THE GRANSTREAM SAGA • RUNNING WILD • GRAND THEFT AUTO (PLATINUM) CROC (PLATINUM) • HERCULES (PLATINUM)

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Motores que rugen, ruedas que chirrían, luces que se encienden, coches que desafían las leyes de la velocidad... Hablamos de **Ridge Racer Type 4**



DOS CONCURSOS FANTÁSTICOS:
15 juegos + 15 camisetas
FORMULA 1 '98
10 juegos + 10 camisetas
MUSIC

¡CD DE REGALO! 6 DEMOS JUGABLES:
B-Movie • Duke Nukem • Abe's Oddysee • Deadball Zone • Abe's Exoddus • Duke Nukem Time To Kill

Final Tekken Fantasy Thing… o algo así

Ergheiz combina Tekken y Final Fantasy. ¡Suena genial

Todavía no sabemos cuándo saldrá en Europa, pero *Ergheiz* tiene visos de ser una pasada. La razón por la que estamos tan seguros es que lo está desarrollando la gente responsable de *Tekken* y *Final Fantasy*. Se han reunido para concebir un *beat 'em up* al estilo de *Tekken*, pero con un toque aventurero y unos personajes parecidos a Cloud, Tifa y Yuffie, de *Final Fantasy VII*.
Es básicamente un *beat 'em up*, pero con movimiento completo en 3-D. La versión para PlayStation será una variación de la recreativa japonesa, así que debería ser un alucine para los consoleros a quienes les pirran tanto los juegos de combate como los de rol.



Y sigue la marcheta...

¡Un simulador japonés de DJ! Venga, venga, venga...

Beat mania tiene enloquecidos a los japoneses. Lo que te encuentras (en la versión arcade) es un mini teclado reducido con sólo cinco teclas y un giradiscos de juguete de siete pulgadas que meneas para crear esos molones efectos de *scratching* que se oyen en los remixes de los DJ. La versión para PlayStation es algo extraña porque sólo tienes un joypad en vez del teclado y el giradiscos, pero, por suerte, los jugadores japoneses ya pueden comprar un extra que les brinda los mismos controles de la versión arcade. Esperemos que juego y controlador lleguen pronto aquí. Tendrás más noticias en breve.



El controlador de Beat Mania sólo está disponible en Japón. Puñeta.

Final Fantasy VIII

Aunque en Europa no jugaremos con el título de rol más popular del mundo hasta el próximo otoño, nuestro agente secreto ha viajado hasta Japón para desvelarnos información de última hora sobre *FFVIII*, dado que allí el juego se lanzó a finales del pasado mes de febrero. La versión japonesa de *FFVIII* cuenta con cuatro CD. El título, aunque se desarrolla en un mundo en guerra, es básicamente una historia de amor. La extraña mezcla de tecnología y magia, que desmarcó a *FFVII* de los demás juegos de rol, se ha acentuado en esta secuela. Los gráficos de los nuevos personajes, totalmente texturados, así como la increíble secuencia de vídeo, son mucho más llamativos. Hay nuevos hechizos. Uno de los más poderosos es el «Silent Voice». Éste impide a tus oponentes usar su magia contra ti. Es muy útil. Pero lo que más nos ha llamado la atención ha sido Nagnarok, una nueva nave espacial. Dispara desde su cañón eléctrico y liquida a los enemigos con láseres de 152 mm. ¡Magnífico! Las batallas se desarrollan utilizando el ya familiar sistema de menú, aunque suprimiendo esa enorme barra de menú al final de la pantalla, lo que da al juego un aspecto más atractivo. Una opción muy útil te permite modificar los ataques de algunos personajes con los botones del pad. *FFVIII* sigue siendo, en esencia, una experiencia épica más que una sucesión de diferentes niveles. Esperamos poder contarte más detalles el mes que viene.

A los dos días de su lanzamiento en Japón el número de pedidos de FFVIII superaba el medio millón de unidades.

¡PLAYSTATION 2 CON DVD!

El Presidente de Sony Computer Entertainment España, James Armstrong, declaró el pasado día 25 de febrero en Ocaña (Toledo) que lo más probable es que PlayStation 2 soporte un reproductor de DVD. ¡Esto sí que es una gran noticia!

metal Gear Solid

Para ir abriendo boca...

Metal Gear Solid o «el juego del año» se está haciendo esperar en nuestro país. La razón: ¡Se está traduciendo completamente al castellano! ¡Bien hecho, Konami! Y mientras esperas para jugar con el título en castellano puedes ir ambientándote en el mundo de *Metal Gear* con el CD de la banda sonora del juego que Konami lanzó el pasado mes de febrero. El CD, de más de una hora de duración, incluye un total de 20 pistas. Nuestras canciones preferidas son la del tema principal de *MGS* y «The Best is yet to come».
Desde que llegó el CD a redacción no podemos quitarnos los auriculares.
Precio: 1.690 ptas.

¡MÁS METAL!

Y nos llegan más buenas noticias desde la sede de Konami en España. La compañía ha confirmado el lanzamiento en nuestro país del Premium Pack de *MGS*. El pack contiene el juego de *Metal Gear Solid* (2 CD), una demo de *Silent Hill*, una camiseta, la banda sonora del juego, una chapa de identificación militar y alguna sorpresa más. ¡Nosotros ya hacemos cola para reservar uno!
Precio: 13.900 ptas.

BATMAN Y ROBIN IRRUMPEN EN PLAYSTATION

Ubi Soft Entertainment y Warner Bros Interactive Entertainment han firmado un acuerdo para llevar a PlayStation las aventuras de Batman. A partir del año 2000, la alianza entre estas dos compañías te permitirá disfrutar de un montón de títulos que darán vida a héroes, villanos y escenarios de la serie de dibujos animados *Las aventuras de Batman y Robin*. Te seguiremos informando.

Syphon Filter

La receta: mezcla el que se supone que es el mejor juego para N64, *Goldeneye*, con el título más deslumbrante de PlayStation, *Metal Gear Solid* y ¿qué obtienes? *Syphon Filter*. Suena magnífico, ¿verdad? Es que lo es. Se trata de un juego de acción en primera persona como *GoldenEye*, pero con el sigilo de *MGS*. Se lanzará en verano. Y podría ser el nuevo «Juego del Año».

STEVE FOSSET DA LA VUELTA AL MUNDO A BORDO DE SU PLAYSTATION

Sí, no es broma. Steve Fosset, un conocido aventurero y su catamarán de fibra de carbono, PlayStation, patrocinado por Sony Computer Entertainment Europe surcarán los océanos entre 1999 y el 2001. La aventura ha empezado; PlayStation ya está navegando. ¿Bonito, eh?



Populous

¿Te gustaría ser el rey del mundo por un día? Bien, *Populous: El principio* te llevará mucho más que eso. Tu eres Shaman y empiezas construyendo un pueblo, entonces utilizas tu magia para conseguir que el mundo entero te admire y te rinda culto. Si eso no funciona siempre te queda la opción de provocar terremotos y erupciones de volcanes. Ya está disponible para tu PlayStation.





¡Estás de suerte!

Corre a buscar el n.º 4 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!

PlayStation MAX

Los Favoritos

En estas páginas sólo encontrarás los mejores juegos para PlayStation. No te vayas de compras sin esta guía.

La clave



TÍTULO	PUNTOS ??%
Ace Combat 2	86%
Actua Golf 2	75%
Actua Soccer 2	80%
Alundra	90%
Apocalypse	83%
Assault	70%
B Movie	82%
Bio Freaks	83%
Blast Radius	85%
Bloody Roar	80%
Brian Lara Cricket	85%
Broken Sword 2	82%
Bushido Blade	82%
Bust A Groove	88%
Bust-A-Move 2	92%
Bust-A-Move 3	86%
Carnage Heart	74%
Castlevania	70%
Circuit Breakers	89%
Crash Bandicoot	95%
Crash Bandicoot 2	93%
Crash Bandicoot 3: Warped	91%
Crime Killer	76%
Cool Boarders 3	91%
Dead or Alive	86%
Deathtrap Dungeon	70%
Descent	76%
Destruction Derby 2	89%
Die Hard Trilogy	93%
Doom	80%
Duke Nukem	80%
Dynasty Warriors	77%
Everybody's Golf	85%
Exhumed	87%
Fade to Black	73%
FIFA: Road to the World Cup	83%
FIFA '99	89%
Final Fantasy VII	97%
Firestorm	78%
Fluid	79%
Formula 1	95%
Formula 1 '97	90%
Future Cop: LAPD	82%
Gex 3D: Enter the Gecko	80%
Gran Turismo	98%
ISS Pro	90%
ISS Pro '98	96%
Jonah Lomu Rugby	79%
Jumping Flash	78%
Jumping Flash 2	81%
Klonoa	78%
Kula World	90%
Little Big Adventure	75%
Lost Vikings 2	78%
Lone Soldier	73%
Madden NFL '99	88%
Marvel Super Heroes	77%
MDK	79%
Medievil	85%

Micro Machines V3	89%
Mortal Kombat 3	70%
MK Trilogy	78%
Motorhead	85%
Moto Racer	79%
Motor Toon GP 2	80%
Mr Domino	75%
Music	88%
Nascar '98	76%
NBA: In the Zone 2	78%
NBA Jam Extreme	71%
NBA Live '98	78%
NBA Pro '98	85%
Need For Speed 3	81%
Newman Haas Racing	86%
NHL '97	76%
NHL '98	81%
NHL '99	74%
Nuclear Strike	71%
Oddworld: Abe's Oddysee	90%
Oddworld: Abe's Exoddus	89%
One	82%
Overboard	80%
PaRapper the Rapper	89%
Point Blank	84%
Porsche Challenge	87%
Poy Poy	75%
Premier Manager '98	88%
Rage Racer	94%
Rally Cross	78%
Rapid Racer	72%
Resident Evil	90%
Resident Evil 2	91%
Return Fire	71%
Ridge Racer	94%
Ridge Racer Revolution	88%
Road Rash 3D	81%
S.C.A.R.S.	79%
Shadow Master	80%
SimCity 2000	70%
Smash Court Tennis	72%
Soul Blade	91%
Soviet Strike	71%
Spyro the Dragon	90%
Star Gladiator	72%
Star Wars: Teras Kasi	81%
Street Fight EX Alpha	90%
Suikoden	74%
Super Pang	77%
Super Puzzle Fighter 2	91%
Syndicate Wars	77%
Tekken 2	96%
Tekken 3	98%
Tempest X3	79%
Tenchu	87%
Test Drive 4	84%
Tetris X Puzzler	77%
Theme Hospital	83%
Tobal No. 1	82%
Toca 2 Touring Cars	82%
Tokyo Highway Battle	74%
Tomb Raider 2	94%
Tomb Raider 3	90%
Tombi	81%
Total Drivin'	83%
Total NBA	83%
Total NBA '96	80%
Total NBA '97	71%
Track & Field	78%
Treasure of the Deep	78%
Tunnel B1	75%
Twisted Metal	76%
Twisted Metal 2	79%
V-Ball	70%
Vandal Hearts	83%
Victory Boxing	71%
Victory Boxing 2	76%
Vigilante 8	78%
V-Rally	88%
WarCraft 2	82%
Wargames	86%
Warhammer	76%
Warhammer: II	78%
WCW vs the World	70%
Wild 9	79%
Wild Arms	84%
World Cup '98	89%
Worms	60%
WWF Warzone	80%
X Men vs Street Fighter	72%

Es la le

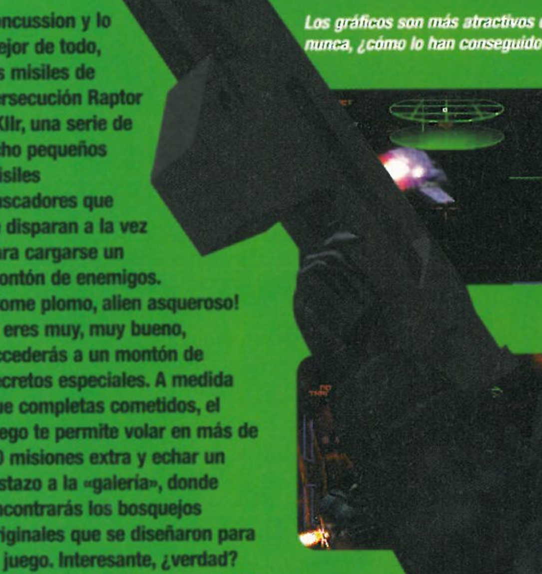
G-Police regresa para conquistar de nuevo la galaxia PlayStation. Prepárate para más misiles, destrucción de ciudades y diversión interestelar. ¿Será mejor que el original?

Estamos en el año 1999 y se ha desatado la fiebre cósmica. Pedro Duque se ha convertido en el primer español que viaja al espacio, a tus hermanos les encanta la música galáctica de los Jamiroquai, tu madre sueña con ir de compras a Marte, tu padre está ansioso por ver la nueva película de *La guerra de las galaxias* (¡y nosotros!), y tú..., tú puedes disfrutar de un montón de títulos de ciencia ficción en tu PlayStation. ¿Qué más se puede pedir?

Seguro que los fans de *G-Police* ya conocéis la increíble sensación que produce surcar el espacio a los mandos de una PlayStation. El primer título apareció hace un par de años y fue espectacular. Volabas por un montón de ciudades futuristas en un enorme helicóptero espacial equipado con todo tipo de armas, completando misiones y eliminando todo lo que encontrabas a tu paso. Vale, la nave era algo difícil de manejar, pero si perseverabas *G-Police* era soberbio.

Pues bien, los cerebros que desarrollaron *G-Police* prestaron atención a las observaciones del público y se han dedicado a perfeccionar el original. Ahora, además de los Havoc y Venom, contaremos con un Rhino (un vehículo de tierra muy rápido), un Raptor (un vehículo terrestre con patas, estilo robot) y un Corsair, una nave marítima para distintos propósitos. El título dispone de más de 25 armas diferentes, con las que puedes destruir lo que quieras a través de 30 nuevos niveles repletos de enemigos, efectos especiales y música. Lo mejor de todo son los controles: por suerte, son mucho más fáciles de usar. Otro de los aspectos que se han mejorado es la alta calidad de los gráficos. El juego original ya tenía un aspecto increíble y, con la inclusión de unos cuantos polígonos más, la secuela parece todavía mejor.

Una de las facetas más importantes de *G-Police: Weapons of Justice* son las armas. Si te encuentras en una situación delicada, podrás escoger entre el cañón Harbinger Flak, el cohete Sonic, el misil Gemini Pursuit, el cohete buscador Helix, el misil Concussion y lo mejor de todo, los misiles de persecución Raptor HKIIr, una serie de ocho pequeños misiles buscadores que se disparan a la vez para cargarse un montón de enemigos. ¡Come plomo, alien asqueroso! Si eres muy, muy bueno, accederás a un montón de secretos especiales. A medida que completas cometidos, el juego te permite volar en más de 10 misiones extra y echar un vistazo a la «galería», donde encontrarás los bosquejos originales que se diseñaron para el juego. Interesante, ¿verdad? Estamos ansiosos por jugar. Será una pasada.



Los gráficos son más atractivos que nunca, ¿cómo lo han conseguido?

«Acción desmesurada» se nos queda corto para describir este título. Mira todas esas explosiones...

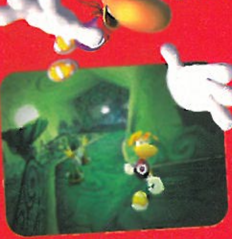
Primera Impresió

El original era alucinante. Éste parece que será inclus mejor. No será del todo nuevo, pero un «más de lo mismo» mejorado no nos parece mal en este caso.



Disponible: mayo

Rayman 2



El *Rayman* original era un título de plataformas normalito, pero su secuela será maravillosa. Mundos gigantescos, montones de niveles y una extraña selección de malos. La velocidad del juego es mayor que la de dos trenes AVE juntos. Así que ya puedes ir afilando tus reflejos.

RC Stunt Copter

La mayor parte de los juegos son ya compatibles con el pad analógico, pero todavía no habíamos encontrado ninguno que aproveche su potencial al máximo. ¡Por fin!: este simulador de helicópteros, *RC Stunt Copter*, conseguirá que tus pulgares giren como una centrifugadora. Vuela por aros, completa misiones complejas y desbanca a los malos en este cruce entre *Cool Boarders 3* y *G-Police*. Ejercita los dedos, porque *RC* está listo... ¡YA!





El club del pañal

Todo el mundo sabe qué se encontrará en unos pañales: un destornillador. Por lo menos, si hablamos de los Rugrats...

El mundo entero está encantado con los *Rugrats*. Si todavía no los conoces por la serie de dibujos animados de la tele, *Aventuras en Pañales*, podrás verlos en la película, *Rugrats: Aventuras en pañales*, y pronto contaremos en PlayStation con un juego basado en ella.

Ya conoces la historia. Tommy, Chukie, Phil y Lil son unos bebés monísimos cuando hay adultos cerca. Pero cuando se van, los bebés charlan entre ellos como si llevaran en este planeta tanto tiempo como tu abuelo.

El juego es igual que los dibujos de la tele, sólo que asumes el control de un personaje. Tommy ha perdido su juguete favorito, su rompecabezas, y debes ayudarle a encontrarlo. Hay que resolver unos 30 puzzles, todo ello en unos escenarios en 3-D de fábula.

El primer problema es cómo ayudar a Tommy a salir de su parque infantil. Luego puedes causar auténticos estragos. Manosea la dentadura del abuelo, rompe el cubo de la basura y persigue alienígenas. También hay un fabuloso juego de minigolf, así que es como lo mejor de *Spyro* con el añadido de unas gotas de *Everybody's Golf*. ¡Toma bonus! Tommy cuenta con unas armas de aúpa ocultas en sus pañales.

Pero, ¡ay!: si tu mami te pilla con el destornillador, se acabó la partida. *Rugrats* promete, pero quizá sea demasiado facilón. Ya veremos.

Angelitos... ¡Es que son tan cucos!

Rugrats
Disponible: mayo

Truenos y tortas

Si hay súplex, presas y tíos malos gruñendo, sólo puede tratarse de lucha libre.

Tal vez intentes imitarlos en el patio del cole, pero no puedes superar a los guerreros de la *WCW*. Por suerte, ya se acerca *WCW Thunder*, de modo que podrás aplicar llaves a tus amigos sin acabar en el hospital.

WCW es la liga en la que compiten los más grandes. Pero estos chicos son los deportistas más repugnantes jamás vistos en PlayStation. Hay montones de personajes en todo su berreante esplendor. Está Hulk Hogan, Brett «Hitman» Hart y Rick Steiner, al que le gusta ladrar como un perro. ¡Vaya montón de bichos raros!

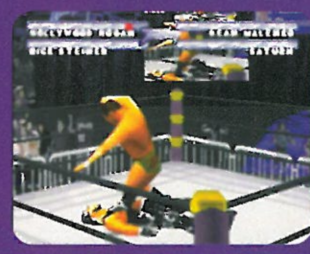
WCW Thunder presenta toda la violencia ostentosa que cabe esperar. Todos los movimientos son rápidos, y los jugadores saltan, se menean, se proyectan desde las cuerdas e incluso hacen trampas. Si vas de embaucador, siempre puedes hacer que un ayudante profesional te haga el trabajo sucio mientras te escaqueas del ring a buscar algún arma. Puedes encontrar varias armas poco ortodoxas. Atízales en la cabeza a tus colegas con cañerías, sillas y hasta una guitarra. Pero si la cosa no se mueve de un aburrido empate, la muchedumbre no tardará en iniciar sus abucheos.

WCW Thunder dispone de todos los jugadores, encuentros y campeonatos. Por lo visto, se armará un alboroto de padre y muy señor nuestro.

¡Silencio! Esto es la biblioteca. Ah, muy bien, tira las estanterías, anda. Gamberro.



Héroes simiescos, elefantes rosas... Este vecindario es toda una fauna.



«Mira que te lo he dicho; aféitate esa estúpida barba. Toma esto, y esto.»



¡Au! Eso no puede ser bueno para tu espalda, ¿verdad? No, más bien no.

WCW Thunder
Disponible

Pacman

Hasta tu padre sabe quién es Pacman. Fíjate tú si tiene años. En los viejos tiempos, era una cosita amarilla y glotona que se lo comía todo en unos pequeños niveles en 2-D tipo laberinto. Ahora nuestro (muy) viejo amigo se ha quitado las telarañas y vuelve a tener hambre, pero esta vez está en un perfecto estado 3-D y cuenta con nuevos ataques para destrozar a sus enemigos. Lo veremos muy pronto en PlayStation. Sigue atentamente esta sección en los próximos meses.



Glover

A tu abuela le gustan las canicas y a nosotros no. Así que, ¿por qué nos gusta la pinta de *Glover*? Es la misma idea: controlas un guante con el que das capirotazos a las bolitas. Sólo que esta vez giras, explotas y botas por seis fabulosos mundos de plataformas. Hay una bola de las de bolos para las explosiones, una de metal y una de baloncesto para fardar. Todavía no tenemos fecha de lanzamiento confirmada, pero te seguiremos informando.

Tiny Tank

Si creías que tu nariz era grande, deberías ver la de *Tiny Tank*. Su nariz es una torreta descomunal, así que lo más probable es que cause más estragos que unos simples mocos. *Tiny Tank* es un nuevo héroe de plataformas que dispara a los malos, se mueve por unas perversas plataformas en 3-D y resuelve puzzles. *Tiny Tanks* estará listo para rodaje a partir de verano.



METAL GEAR

Dentro de pocas semanas, todos los escaparates de las tiendas de videojuegos de nuestro país estarán decorados con decenas y decenas de cajas, pósters y demás parafernalia del insigne título de Konami: *Metal Gear Solid*, la versión final, en perfecto castellano, del mejor juego de la historia del mundo mundial.

Los cielos, montañas, puentes y demás parecen de verdad, como los aviones y helicópteros que pasan de vez en cuando. ¡Genial!

METAL GEAR SOLID
Disponible: abril



Otra vez te ha pillado la dichosa cámara de seguridad. A huir se ha dicho.

Tras las críticas lanzadas a Konami en Japón y Estados Unidos por el escaso nivel de dificultad de *MGS*, Konami ha decidido complicarnos la cosa a los europeos: nuestra versión contará con cuatro niveles de dificultad distintos (en Japón sólo había uno, que era el equivalente a nuestro nivel «fácil»). ¿Será que los europeos jugamos mejor que los usuarios de PlayStation del resto del mundo? Seguro que sí, especialmente nosotros (la dieta mediterránea hace milagros). Pero espera un momento..., ¿hay alguien que todavía no haya oído hablar de *MGS*? Bueno, por si acaso, te haremos un pequeño resumen: *Metal Gear Solid* es una aventura en tercera persona con un intrincado argumento en el que tu personaje, Solid Snake (un soldado profesional), tiene que infiltrarse en una base nuclear secreta de Alaska que ha sido tomada por un comando terrorista. ¡Los malos están dispuestos a acabar con el mundo en 24 horas! Para colmo, además de impedírselo tienes que rescatar a dos civiles que han sido secuestrados por el enemigo; vencer a Liquid Snake, que en otro tiempo fue uno de tus compañeros; y achicharrar a un robot del tamaño de un edificio que está armado hasta los engranajes (y que se llama «Metal Gear», qué casualidad). Bueno, y no hemos contado a las decenas y decenas de guardias y cámaras de seguridad que vigilan hasta el último rincón de la base... Por suerte, no estarás del todo solo en tu aventura, aunque como pasa siempre en las películas, tú eres el único que se expone a las balas. Tienes un amplio equipo de operativos a tu disposición, que se comunican contigo mediante el Codec (ve al cuadro «¿Dígame?») y te ayudan a resolver ciertas incógnitas, te abren puertas por control remoto, etcétera.

También te ayudarán a acabar con todos los malos el arsenal de armas que *Metal Gear Solid* pone a tu servicio. Bueno, al principio no tienes ni un triste sacapuntas, pero a medida que el juego avanza te irás encontrando algunos artilugios que para sí los quisiera Rambo: una pistola con silenciador, una ametralladora, un lanzamisiles que te permite dirigir cada misil en el aire mediante una microcámara colocada en la punta, otro lanzamisiles con cabezas detectoras de calor, cargas de C-4, granadas de mano... Y además de las armas, tienes un inventario de objetos con algunos elementos realmente útiles: prismáticos electrónicos, gafas de infrarrojos, gafas de visión nocturna, una máscara antigás... ¡hasta un paquete de tabaco y unas pastillas para calmar los nervios!

Pero no te emociones demasiado. No creas que puedes ir por ahí friendo a tiros a todo el que se cruce en tu camino. El objetivo del juego es que mates sólo cuando sea imprescindible, con la mayor cautela posible y sin levantar sospechas. Si en lugar de volarle la tapa de los sesos a un guardia puedes esquivarlo y pasar de largo sin que te vea, mejor que mejor. Debes tener siempre en cuenta las alarmas: si un malo te ve, activará la alarma y en cuestión de segundos estarás rodeado. Y si intentas matar a todos los enemigos que habrán acudido a por ti, seguramente te quedarás sin balas en el peor momento. El sigilo es la palabra clave en *Metal Gear Solid*. Cuanto menos mates, mejor. Debes esquivar los campos de visión de los malos y las cámaras de seguridad (estos campos de visión aparecen claramente indicados en tu equipo de radar) para pasar desapercibido siempre que te sea posible. Si caminas por la nieve y un guardia pasa por allí y ve tus huellas, las seguirá hasta dar contigo; si pisas un charco y hay un soldado cerca, éste oirá el ruido del agua e irá a ver qué pasa; si estás escondido y estornudas —más o menos hacia la mitad del juego Solid Snake se constipa—, alguien te oirá y comenzarán a buscarte, etc.

Cuando te ven, salta la alarma, y te quedas sin radar durante 99 segundos. Tienes que huir o esconderte como mejor puedas hasta que pase ese tiempo para que los malos den por perdida la búsqueda y tu radar vuelva a funcionar. Cuando todos los terroristas hayan vuelto a sus puestos, podrás respirar tranquilo y continuar con tu misión, ¡pero la próxima vez deberás ser más cauteloso! El mes que viene analizaremos a fondo el magnífico juego de Konami, pero hasta entonces manténte en guardia, ¿de acuerdo?



Aquí está tu gran enemigo: Liquid Snake, justo antes de la lucha final.

La batalla final entre Solid y Liquid tiene lugar sobre los escombros del Metal Gear.



Te han pillado. Tres guardias con ametralladoras. Tendrás que pensar algo rápido...



En los conductos de ventilación hay respiraderos que te permiten estudiar las habitaciones sin ser visto.



La pobre Meryl ha sido secuestrada y... ¡faltan menos de tres segundos para la detonación de la bomba!

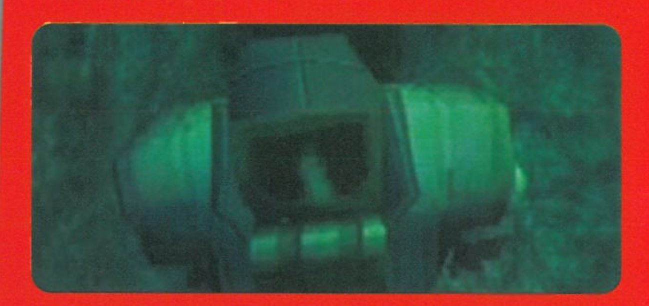


SOLID

UN JUEGO DE PELÍCULA

Las secuencias de vídeo que aparecen a lo largo del juego están generadas con los mismos gráficos que aparecen durante la partida, y no por ordenador. De esta forma, el argumento y la acción están hilados en armonía y el juego en conjunto parece una gran película interactiva.

Snake consigue entrar en la base gracias a un buen equipo de buceo. El juego acaba de empezar...



Snake se cuela en la celda de uno de los rehenes descolgándose por el conducto de ventilación.



¿DÍGAME?

Gracias a los avances tecnológicos japoneses, Snake (tu personaje) lleva incrustado en la oreja izquierda un pequeñísimo teléfono móvil al que llaman Codec. Con él mantienes el contacto con tu equipo y algunos personajes que aparecen a lo largo del juego. En realidad, todos son una panda de pesados empeñados en llamarte para contarte su vida, siempre en los momentos menos oportunos.

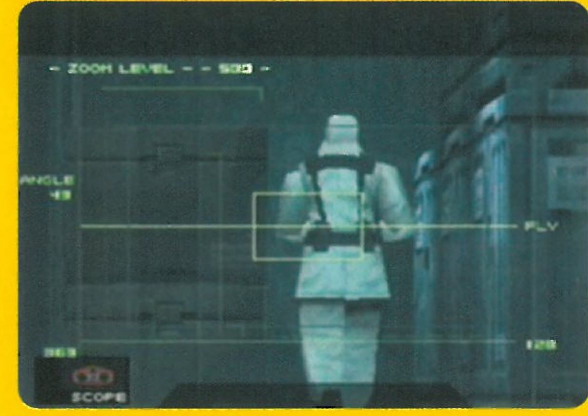
Éste es el más pesado de todos, tu jefe. Además, te debe el sueldo de tres meses. ¡Cuélgale!

Primera impresión

Aún no ha salido en nuestro país y ya es un clásico. *Metal Gear Solid* serán las tres palabras que recordaremos y transmitiremos a nuestras generaciones sucesoras.

Más gafas que en una óptica

Entre los muchos juguetitos de Snake están los prismáticos. Los tienes desde el principio, y puedes usarlos para estudiar cada situación antes de actuar, aumentando o disminuyendo la distancia focal con los botones del mando. No obstante, hay situaciones en las que necesitas algo más que un zoom para ver el peligro: para eso están las gafas de visión nocturna y las de rayos infrarrojos... ¿No estás deseando jugar?



Observa primero las rutas de todos los soldados para averiguar cuál es el camino más seguro...



... y después elige el guardia que vas a finiquitar primero. Éste no está mal para empezar.



RIDGE RACER

¡Olvida *Gran Turismo*! Hemos dado una vuelta en el nuevo *Ridge Racer Type 4* y le lleva a *GT* un par de vueltas. Sí, lo has oído bien, *Gran Turismo* tiene, al fin, un rival.

RIDGE RACER TYPE 4
Disponible: abril

Gran Turismo 2 se aproxima a pasos agigantados para recobrar su trono como mejor juego de carreras de PlayStation, pero..., señoras y señores..., este mes tenemos el placer de ofrecerles... ¡a su más duro competidor! ¡Aquí está el impresionante, el fabuloso, el magnífico... *Ridge Racer Type 4*!

Para los que todavía no lo sepan, la serie *RR* comenzó con el maravilloso —al menos entonces— y genuino *Ridge Racer*, la conversión del arcade con el mismo nombre con la que Namco coronó a nuestra consola en sus primeros tiempos (allá por 1995, acompañado del mítico mando Neg-Con, diseñado en exclusiva para el juego). *Ridge Racer Revolution*, su continuación, apareció doce meses más tarde, y se convirtió en la novedad de la época por ser compatible con el cable de enlace —Link Cable—, con el que dos jugadores podían competir el uno contra el otro con dos consolas y dos teles conectadas entre sí. Seis meses después nació *Rage Racer*, con un motor de gráficos nuevo, más rápido, detallado y realista que sus antecesores, pero sin renunciar a los fundamentos de la serie (velocidad, acción, velocidad y acción). Por supuesto, cada nuevo *RR* era mejor que los anteriores, pero ¿cómo se podría mejorar *Rage Racer*, que ya era alucinante? Pues se puede. Namco ha vuelto a conseguirlo. *Ridge Racer Type 4* es sencillamente impresionante. Las grandes novedades de *Type 4* son cuatro (sin contar los ocho nuevos circuitos, los 300 coches y las evidentes mejoras en cuanto a gráficos y velocidad):

1. Namco ha reconstruido el motor de gráficos de los anteriores *RR* por completo para crear, con ayuda del Performance Analyser —el software de Sony que se utilizó por primera vez con *Gran Turismo*, que sirve para extraer el máximo potencial a la consola—, escenarios mucho más grandes y detallados con gráficos, ¡en alta resolución!

2. El sistema de renderizado es diferente al del resto de los juegos de carreras de la historia: hay más escenario generado delante del coche que detrás, de manera que nunca aparecen edificios o fondos de repente, por más rápido que vayas.

Los efectos de luz de R4 son increíbles. En todo momento hay dos focos de luz diferentes, como en Ace Combat 2.

Los cielos, montañas,

PERIFERICO EXCLUSIVO

Namco, que siempre piensa en todo —NegCon para *Ridge Racer*, GunCon para *Time Crisis*...—, ha diseñado este pad exclusivamente para *Ridge Racer Type 4*. Es una especie de pad digital con las vibraciones del Dual Shock, dos grandes mangos para que lo sujetes con firmeza y un pequeño volante analógico en el centro. Se llama JogCon, y es fantástico.

Primera impresión

Todo apunta a que *Ridge Racer* se convertirá en el mejor juego de carreras de la historia. Al menos, hasta que llegue *Gran Turismo 2*...



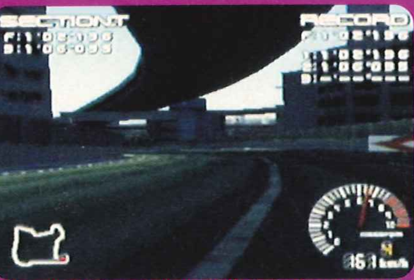
TYPE 4



Las cámaras de las repeticiones son muy similares a las de Gran Turismo.



¿Alguna vez habías visto escenarios así de detallados? No son fondos 2-D: ¡todos los edificios son poligonales!



¿Ves que estás pasando por debajo de otra carretera? Pues dentro de un par de curvas pasarás por ella. Cosas de las autopistas.



No podía faltar la famosa recta de salida de la serie. Inconfundible.

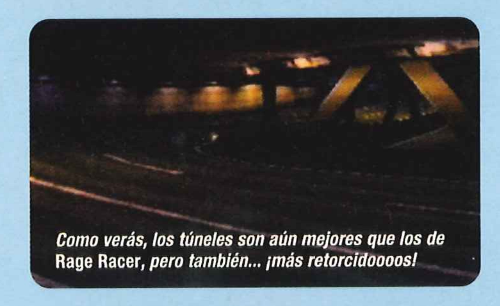
3. El mando. Como el primer *Ridge*, éste trae un periférico debajo del brazo. Se llama JogCon, y es una especie de Dual Shock sin sticks analógicos, pero con un pequeño volante. Por supuesto, vibra, y funciona de maravilla.

4. El modo para dos jugadores. *Type 4* es el primer *Ridge* con un modo de pantalla partida para dos jugadores. La buena noticia es que, gracias al uso del Performance Analyser, gracias al nuevo sistema de renderizado, gracias al nuevo motor y gracias a la alta resolución, este modo funciona mejor que ninguna de las pantallas partidas que hemos visto nunca (incluidas las de *Gran Turismo*, *C3 Racing*, *Colin McRae*, *V-Rally*...). Simplemente es el juego de carreras con el mejor modo para dos jugadores de PlayStation. Ahí queda eso. ¿Quieres saber más cosas del juego? Pues las sabrás, tranquilo..., pero el mes que viene, que será cuando analicemos la nueva súper pasada de Namco. Hasta entonces, muérdete las uñas (deja de hacerlo antes de llegar a los codos, ¿eh?).



¡CUIDADO CON ESA CUR-...!

Algo común a todos los *Ridge Racer* es la necesidad de conocer todos los circuitos como la palma de la mano. En cuanto cometes un error, pierdes demasiada velocidad y no llegas a la meta a tiempo. Tendrás que correr una y otra vez en cada circuito hasta aprendértelos todos de memoria (sólo así podrás superar el modo Grand Prix). Merece la pena, desde luego.



Como verás, los túneles son aún mejores que los de Rage Racer, pero también... ¡más retorcidoooos!



Si conoces bien el circuito, no tendrás ningún problema...



... o «casi» ningún problema...

COCHES

En *Ridge Racer Type 4* hay 300 coches, aunque en realidad los modelos realmente diferentes son unos 40. A medida que vas superando pruebas en el modo Grand Prix, tu equipo te compra nuevos coches para competir. Cuando eso pasa, entra en escena este enorme camión, se abre la puerta de atrás, baja la rampa y... ¡Oh, qué deportivo! ¡Y es para ti! Cada coche es aún más alucinante que el anterior. Ya verás, ya: uno no tiene ruedas y flota sobre la carretera, otro es algo así como un coche-submarino, otro es una especie de seiscientos con sólo tres ruedas que alcanza los 350 km./h...



Éste es el camión que te trae «regalitos» a medida que superas carreras en el modo Grand Prix...



...y éste es uno de esos regalitos, ¿qué te parece?

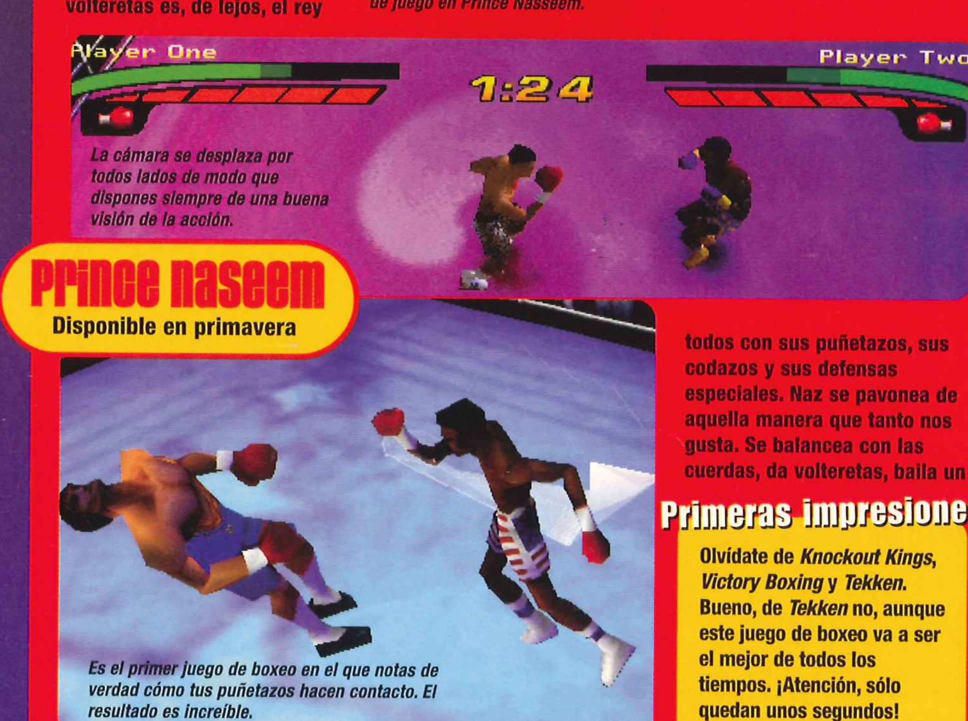
Golpes dignos de un rey

Por fin, puedes ver auténtico boxeo. *Prince Naseem Boxing* te va a mostrar lo que nunca has visto antes.

Todos sabemos que los juegos de boxeo no son muy emocionantes y, encima, son lentos. Dos calvos gordos se arrastran por un ring y se dan puñetazos. Preferimos mil veces *Tekken*. En *Tekken 3*, puedes golpear a tus enemigos y lanzarles bolas de fuego. Es más divertido. O por lo menos, esto pensábamos hasta ahora. Quién mejor para renovar el mundo del boxeo que Prince Naseem. Con sus asaltos a 130 km./h, sus contoneos y sus volteretas es, de lejos, el rey del ring. Pero es también un fanfarrón de cuidado. Se considera el mejor boxeador de todos los tiempos y afirma que nunca le van a ganar. Pues bien, parece que va a poder regodearse de nuevo, aunque esta vez será en un juego. Echamos una ojeada a *Prince Naseem Boxing* y es una pasada. Hay dieciséis boxeadores (incluido Naz),

Hay una cantidad enorme de modos de juego en Prince Nasseem.

Parece que va a poder regodearse de nuevo, aunque esta vez en un juego



La cámara se desplaza por todos lados de modo que dispones siempre de una buena visión de la acción.

Prince naseem
Disponible en primavera

Es el primer juego de boxeo en el que notas de verdad cómo tus puñetazos hacen contacto. El resultado es increíble.

todos con sus puñetazos, sus codazos y sus defensas especiales. Naz se pavonea de aquella manera que tanto nos gusta. Se balancea con las cuerdas, da volteretas, baila un poco y ¡BAM!, descarga un puñetazo explosivo.

Lo que realmente nos hizo pensar que este juego de boxeo podría ser el mejor de todos los tiempos fue la arrebatadora velocidad a la que se desarrolla. Los boxeadores sueltan montones de puñetazos en cada uno de los asaltos, esquivan ganchos a la cara con ligereza y no hay nada de esos abrazos sensibleros que podemos apreciar en el boxeo real y que no hacen más que malgastar tiempo.

Prince Naseem Boxing no va sólo de dar puñetazos y agacharse, también hay que seguir una dieta. Sí, has leído bien, una dieta. En el modo World, entrenas a un boxeador desde sus primeros pinitos en el gimnasio hasta que llega al campeonato del mundo sobre un ring de verdad. Supervisas su dieta, su entrenamiento y sus descansos. Si das de comer a tu jugador demasiados filetes, acabará como una bola y perderá.

Por supuesto, también hay una estupenda partida para dos jugadores y un modo Showcase, donde te enfrentas, uno detrás de otro, a todos los boxeadores. En el modo para dos jugadores es muy tentador utilizar los puñetazos más fuertes, pero si lo haces, perderás. Tienes que defenderte y contraatacar. Se trata de un boxeo muy realista y no veas cómo duele. Vas a jugar tanto que al final no vas a tener más remedio que decirle a tu madre que asegure tus destrozados dedos.

Por una vez, el público no es estático. Al contrario que en muchos otros simuladores de deportes, no parecen papel pintado. Además, también reaccionan ante los puñetazos especiales. Un gancho a la cara muy acertado será jaleado con un rugido estruendoso y una tanda de aplausos.

Estamos seguros de que, cuando se lance *Prince Naseem Boxing* esta primavera, vitorearemos a Naz. Sigue con atención nuestras páginas para más detalles.

Primeras impresiones

Olvídate de *Knockout Kings*, *Victory Boxing* y *Tekken*. Bueno, de *Tekken* no, aunque este juego de boxeo va a ser el mejor de todos los tiempos. ¡Atención, sólo quedan unos segundos!

Saboteur

Saboteur es tal y como lo describen sus desarrolladores, una mezcla de *Tomb Raider* y *Soul Blade*. Imagínate los ángulos de cámara, la resolución de puzzles y el movimiento de *Tomb Raider* y las armas y gráficos de lucha de *Soul Blade*. También hay un perro que mata a los enemigos. A la venta en mayo próximo.

RetroForce

Ya nos hemos hartado de *shooters* enclenques como *R-Types*. Lo que queremos son explosiones en plan bestia. En *Retro Force* juegas en el papel de uno de los cuatro héroes del espacio cuyo deber es impedir que la nave nodriza se estrelle contra nuestro planeta. La nave cambia según el personaje de que se trate y tendrás que abrirte paso a través de mundos en 3-D a tiro limpio. ¡Suena la mar de divertido!

Global Domination

¿Estás ya hasta el gorro de juegos de mesa? Bueno, pues tenemos algo que te va a gustar. *Global Domination* es un nuevo juego de estrategia que recoge lo mejor de *Risk* y lo traslada a PlayStation. En él, tienes bajo tu mando varios ejércitos con los que tienes que conquistar el mundo. Seguro que ya te lo habías imaginado, pero lo que no sabías es que *Global Domination* va a ser un juego de estrategia cargado de acción muchísimo mejor que cualquier juego de mesa. Podrás dominar el mundo a partir de abril.





Bugs Bunny

Sí sólo es un conejito. Pero...¡Uy, no te equivoques! Bugs Bunny viene dispuesto a armarla (y a causar estragos con las zanahorias).



¿Es Bugs Bunny el personaje más total de los dibujos animados que haya habido nunca, o no? A nosotros nos parece que sí.

¿Cuál es tu personaje de dibujos animados favorito? ¿El pato Lucas? ¿Correcaminos? ¿Bugs Bunny? Bueno, ya no tiene importancia, porque todos tus personajes favoritos de los dibujos animados protagonizan *Bugs Bunny Lost in Time.*

El conejito ingenioso es, por supuesto, el protagonista principal. Pero las zanahorias y los conejos no son, la verdad, un material propio de PlayStation. No, lo que queremos son coches alucinantes, armas monstruosas y personajes increíbles. ¿Conejitos con orejas gigantes? Qué va.

No obstante, *Bugs Bunny* es un caso aparte, ya que puede competir con cualquier título de acción. Cava túneles, aparece por detrás de Pistol Pete y se cachondea de todo el mundo. Es el personaje más total de los dibujos animados.

Puede que Bugs Bunny sea increíble, pero no para de meterse en problemas. Esta vez ha activado por accidente una máquina del tiempo y acaba propulsado a través de cinco épocas diferentes. Ahora debe encontrar la forma de regresar al presente. *Bugs Bunny* promete lucir algunos de los mejores gráficos de todos los tiempos y cuenta con enormes mundos en 3-D por los que va pegando botes el conejito. Mezcla de forma genial una acción rápida con gracietas para desternillarse de risa. Pero lo mejor de todo es que contará con doce de los mejores personajes de los dibujos animados.

Estamos seguros de que te mueres por saber quiénes son pero, lo sentimos, es una sorpresa. Con Spiderman en desarrollo, dentro de nada todos los mejores dibujos animados estarán disponibles en PlayStation. No se vayan todavía, amigos, porque habrá más noticias acerca de *Bugs Bunny* en los próximos números.

BUGS BUNNY
No Disponible

Silencioso, pero violento

Una pesadilla que hará temblar a tu PlayStation



Vaya, te la has pegado y, encima, tu hija ha salido corriendo hacia una ciudad escalofriante.

Este juego da más yu-yu que las carcajadas maliciosas de *Muñeco Diabólico.* Puedes oler el horror en *Silent Hill*, el juego más aterrador desde que *Resident Evil 2* nos dejara muertos de miedo.

Eres un padre que está muy preocupado. Recobras la conciencia después de un accidente de coche, sin saber dónde estás ni de dónde venías. Y Cheryl, tu hija, ha desaparecido. La chica ha ido a parar a una ciudad fantasmagórica llamada *Silent Hill* y ahora tienes que hacer todo lo posible para encontrarla.

Silent Hill está plagado de bestias inmundas y zombis. No te fíes de nadie. Te encontrarás a una señora de buen ver, pero resulta que lo único que quiere es que le sirvas de cena. *Silent Hill* es un juego perverso, con cantidad de escenas espeluznantes que te dan información mientras que la sombra de tu hija te indicará el camino a seguir.

Silent Hill es una ciudad inmensa en 3-D que parece salida de una película. De hecho, el juego es en sí como una película de terror, por lo que es posible que reciba un certificado para mayores de edad. Esperemos que no se pasen con los niveles *gore* y podamos disfrutar todos de este impresionante juego.



SILENT HILL
No Disponible

Poy Poy 2

Tirar cosas a tus amigos es muy divertido, pero cuando no tienes tanta gente con la que jugar, es aburrido. *Poy Poy*, es un juego donde tu tarea principal consiste en lanzar pedruscos. Sólo para chiflados. *Poy Poy 2* es lo mismo pero con más personajes, más armas enormes y más niveles. Así que va a ser trillones de veces más divertido. Más detalles en el próximo número.

Rainbow Six

Rojo, amarillo, rosa, verde, naranja... ¡CÁLLATE!



Estamos intentando salvar el mundo, ¿vale? *Rainbow* (Arco iris) no es el nombre más apropiado para un grupo antiterrorista de armas tomar. No importa, *Rainbow 6* es un juego de acción/aventura en el que ayudas a uno de los seis héroes a salvar el mundo. Parece un cruce entre *Metal Gear Solid* y *Doom.* ¡Estupendo!

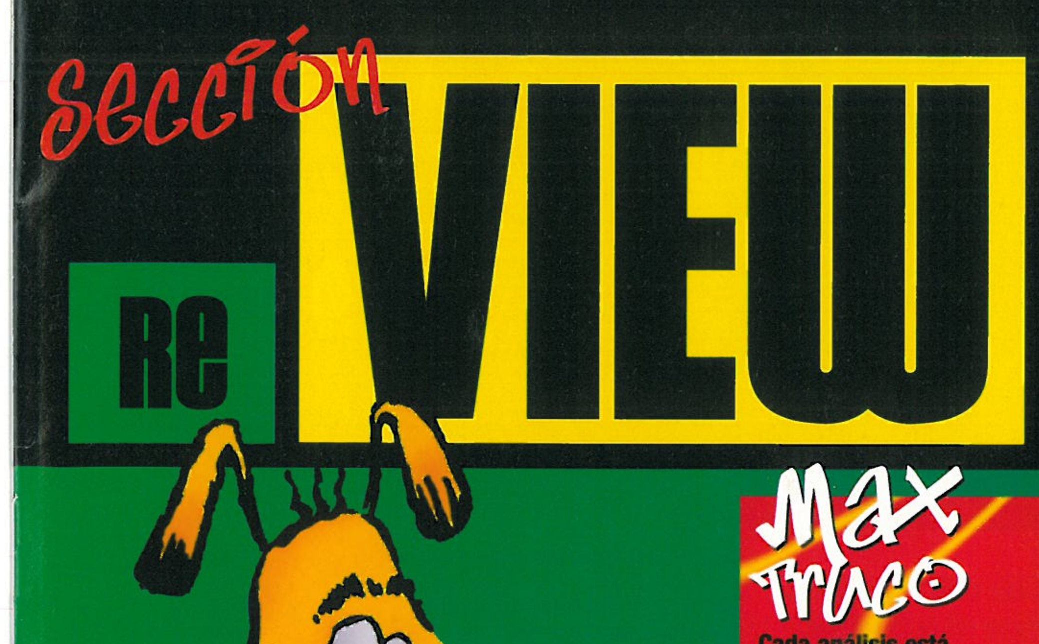
Tank Racer

¿Coches? Son para los flojeras. Al menos, eso es lo que parece decir *Tank Racer.* Ya están hartos de pegársela todo el rato con los coches, así que han apostado por esas máquinas tan brutales y amenazadoras. Después de todo, los tanques no se andan con chiquitas, ¿no? Mientras conduces estos carros de combate por unas pistas larguísimas, deberás tener cuidado con los obuses malintencionados y el fuego de las ametralladoras. Todo tiene un aire un poco raro. Podrás jugar a *Tank Racer* a finales de abril. Preparados, apunten ¡FUEGO!

Nº 2 YA A LA VENTA



POSTER DE
BICHOS Y KKND KROSSFIRE



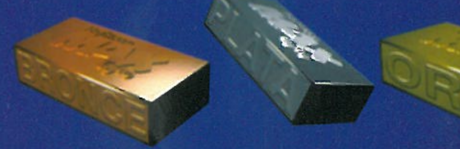
Max Truco

Cada análisis está acompañado de un truco que te ayudará a avanzar en el juego, o te comentará alguna característica relacionada con su jugabilidad para que así puedas decidir si merece o no la pena comprarlo. ¡Tope!



PREMIOS

Si un juego es particularmente bueno le concederemos uno de nuestro premios especiales. Esto te ayudará a saber fácilmente si debes invertir tu dinero en ese título. Bronce es «bueno», plata es «muy bueno», y oro... ¿A qué esperas para comprarlo?



70-79% *80-89%* *90-100%*

DATOS



¿Quién distribuye el juego en España?

¿Cuánto cuesta?

¿Para cuántos jugadores?

¿Qué necesito conectar a mi PlayStation?

Características

En este apartado encontrarás información sobre los rasgos primordiales del juego, como, por ejemplo, cuántos niveles tiene, el número de personajes, etcétera.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

¿Bonitos como una flor o feos como una patata?

SONIDO: 12345

¿Es divino cual música celestial o infernal cual martillazo en la cabeza?

JUGABILIDAD: 12345

Un dato importante. ¿Es divertido o no?

ADICTIVIDAD: 12345

No será muy alta si te pasas el juego en cinco minutos.

Aquí es donde expresamos sin reservas lo que pensamos sobre el juego. Corto, pero riguroso. Y luego lo puntuamos.



PRUEBA CON

En este apartado te ofrecemos una lista de dos o tres juegos del mismo género que el que estamos analizando para que puedas comparar y elegir el que más te convenza.

BICHOS

Es uno de los personajes más monos que haya pisado nunca la gran pantalla. Ahora lo tienes en PlayStation, y el juego es increíblemente bueno. Échale un vistazo a lo que está ocurriendo en el divertido mundo de Bichos.



MONKEY HERO

¿Eres nuevo en los juegos de rol? ¿No te aclaras con todas esas estadísticas? Ésta es la manera más fácil y entretenida de introducirte en la aventura de los RPG (Role Playing Games, o juegos de rol).



ANALIZADOS
EN ESTE NÚMERO

BICHOS

La película acaba de estrenarse en España. Y tenemos muy buenas noticias: la versión para PlayStation de la aventura del pequeño Flik es tan genial como la peli.

ÚLTIMAMENTE SE HAN ESTRENADO un montón de películas de animación, como *El príncipe de Egipto*, *HormigaZ* y *Pequeños Guerreros* (de la que también se hizo un juego para PlayStation). Y a finales del mes pasado se estrenó otra: *Bichos*. Y es genial, porque está hecha por el mismo equipo que realizó *Toy Story*, y ésa era buenísima, ¿te acuerdas?

El juego se ciñe mucho a la historia y los personajes de la película. Tienes que controlar a un bichito azul llamado Flik, que se pasa el rato hablando consigo mismo y haciendo comentarios cuando le dan un golpe o cuando cosecha algo. Flik tiene que reunir una gran cantidad de cosas: bayas, semillas, bulbos, etcétera. Así que ya lo sabes, le oirás repetir los mismos chistes todo el rato. Menos mal que son divertidos.

Todo tiene el aspecto típico de los dibujos animados, lo que no está nada mal, y además hay cantidad de niveles con los que mantenerte entretenido. En cada nivel, Flik tiene que llevar a cabo una tarea antes de seguir avanzando. El único inconveniente es que la cámara se mueve mucho y a veces marea un poco, aunque al cabo de un rato uno se acostumbra.

Cargarse a los malos es bastante fácil. Hay que aplastarlos con un doble salto o bien hay que arrojarles bayas hasta hacerlos explotar. Es imposible matar a algunos de los que salen del suelo, o sea que es mejor evitarlos; no es difícil, porque Flik está totalmente en forma.

Flik también tiene que vérselas con unas semillas enormes (para él, por lo menos). Si salta sobre ellas, se convierten en setas u hojas que saltan y le permiten alcanzar otros niveles. Cuesta un poquito dominar este sistema de avance, pero en seguida le pillarás el truco.

Bichos no está a la altura de *Crash 3* o *Spyro*, pero es un juego muy divertido y además, como se ajusta tanto a la película, gustará muchísimo a los fans de Disney.

Las cámaras no engañan

Más que una cámara es una especie de telescopio, pero muestra imágenes de los sitios a los que quieres ir. Algunas de las cámaras indican el camino para llegar a secretos que de otro modo habrías pasado por alto. ¡Una buena ventaja!



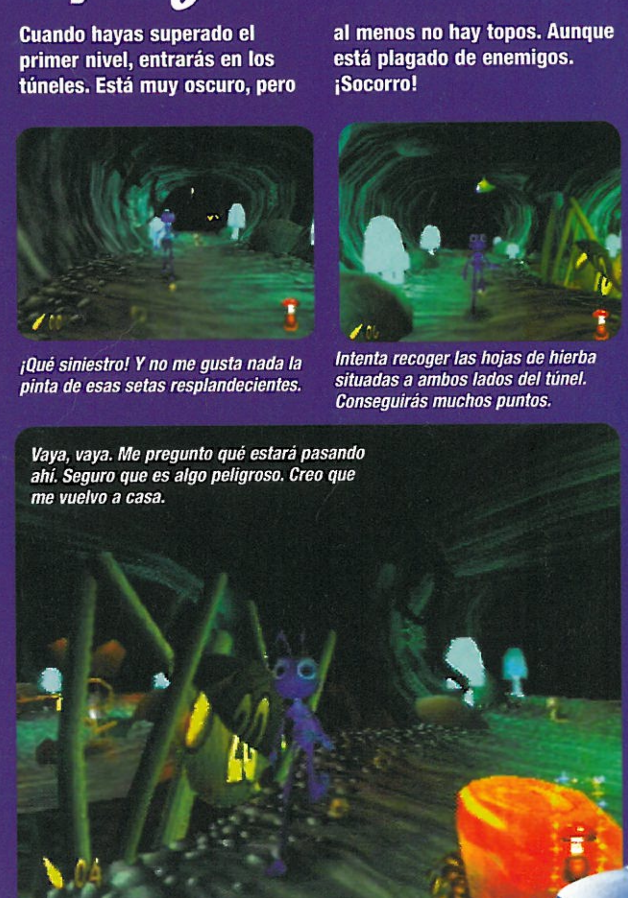
Dirige la cámara hacia el lugar al que quieres ir y la imagen se acercará.

Max Truco

Cuando estés en el nivel del lecho del río, asegúrate de salvar la partida antes de llegar a la parte donde hay que volar. En esta sección perderás muchas vidas.

Bajo Tierra

Cuando hayas superado el primer nivel, entrarás en los túneles. Está muy oscuro, pero al menos no hay topos. Aunque está plagado de enemigos. ¡Socorro!



¡Qué siniestro! Y no me gusta nada la pinta de esas setas resplandecientes.

Intenta recoger las hojas de hierba situadas a ambos lados del túnel. Conseguirás muchos puntos.

Vaya, vaya. Me pregunto qué estará pasando ahí. Seguro que es algo peligroso. Creo que me vuelvo a casa.





Un amigo en el aire

Al principio, los colores y caminos podrían parecerte algo difíciles. Pero no te preocupes, porque en esta parte del juego recibirás la ayuda de uno de tus colegas voladores.



Parece que Flik se ha perdido. No te preocupes, llegan refuerzos...

Los **gráficos** de este juego han sabido capturar **muy bien** las imágenes de la película. **¡Es fantástico!**



Ése de ahí, ¿lo ves? Ese bichito con alas es amigo tuyo y te llevará hasta tu objetivo. Sólo tienes que seguirle.

En un momento llegas hasta la puerta del hormiguero. Hogar, dulce hogar.

La práctica nunca está de más

Vale la pena pasar primero por los niveles de entrenamiento. Así te acostumbrarás a la cámara y aprenderás a usar el botón Triángulo para cambiar la función de las semillas. Es esencial que aprendas todas estas técnicas.

Creo que voy a empezar practicando los saltos. ¡Boing, boing!

Si reúnes las letras ganarás un bonus secreto. Es mejor que practiques también este truco.

Una tarea sencilla que consiste en correr y recopilar cositas.

Éste es tu tutor. Te muestra señales para indicarte lo que tienes que hacer y también te habla mientras lo intentas.



El siguiente paso consiste en aprender cómo cosechar y arrojar las semillas. Te será muy útil más tarde.



A por ellos

Por duros que parezcan los malos, conseguirás hacerlos papilla con un doble salto. ¡Esto nos encanta!

Ese escarabajo asqueroso no te deja pasar.

Da un salto sobre su cabeza, y...



¡Plaf! Ese bichejo tan gordo ha quedado más plano que una crêpe. ¡Ecs!

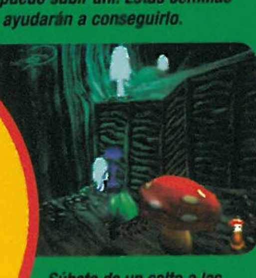
Tiene unos gráficos de lujo. Si fuera un poco más largo y más difícil y la cámara funcionara mejor, podría hacerle la competencia a *Crash 3*.

Cuidado con lo qu

En algunos momentos del juego, el único modo de subir de nivel es usar las semillas. Puedes cambiar la planta



No puedo subir ahí. Estas semillas me ayudarán a conseguirlo.

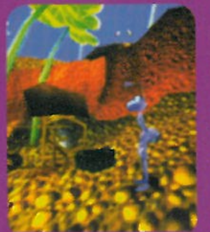


Súbete de un salto a las semillas, para que se conviertan en una seta (la roja) y en una planta (la verde).



Bonitas Ruedas, Flik

En cada nivel, Flik encuentra una cosechadora de bayas que puede utilizar para cargarse a los insectos enemigos y para cosechar las bayas doradas. Es muy divertido conducirla.



Ahí está la extraña cosechadora.



Súbete y empieza a cosechar las bayas. Es una máquina fantástica, que además sirve para cargarse a los enemigos.



Qué araña tan enorme. No hay problema: puedes eliminar a ese bichejo peludo.



¡Ja, ja! La araña ha muerto y yo tengo una baya más en mi poder.



¡Hop! Mira cómo vuelan las bayas doradas. ¡Soy el rey de las cosechadoras!

Menudos Bicharracos

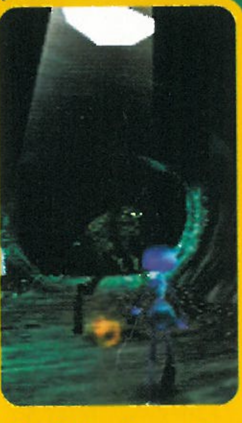
Flik es una monada, pero algunos de sus enemigos son feísimos. De hecho son horribles, ¡y no piensan más que en comerse al pobre Flik! Si te dan miedo los gusarapos repugnantes, será mejor que salgas de aquí.



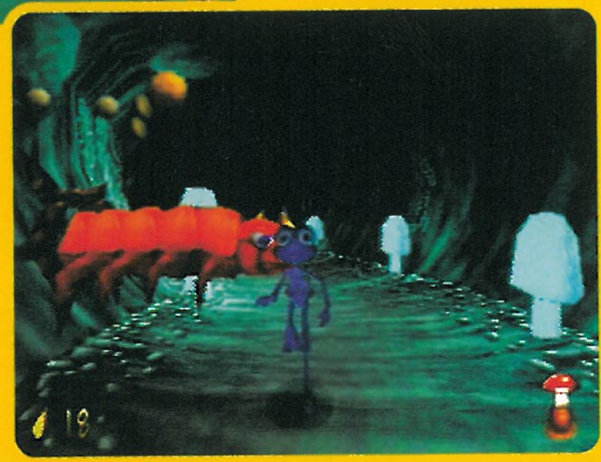
La araña, una vieja conocida. ¡Y es de las rojas!



¡Ecs! Los gusanos dan mucho asco, pero es fácil dejarlos atrás.



Un horrible insecto que anda a dos patas. Sea lo que sea, no tiene buena pinta.

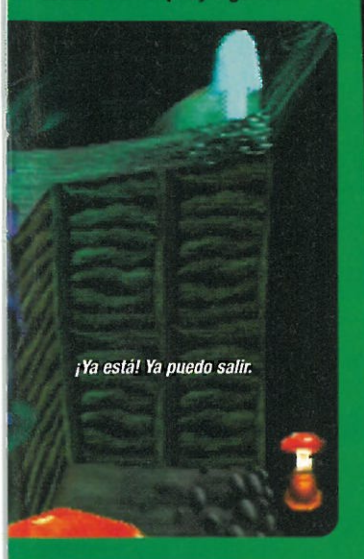


Los ciempiés son terroríficos cuando salen de las paredes y se enfrentan a nuestro pequeño héroe.





en la que se convierten y aprovecharla para alcanzar las zonas nuevas. ¡Muy ingenioso!

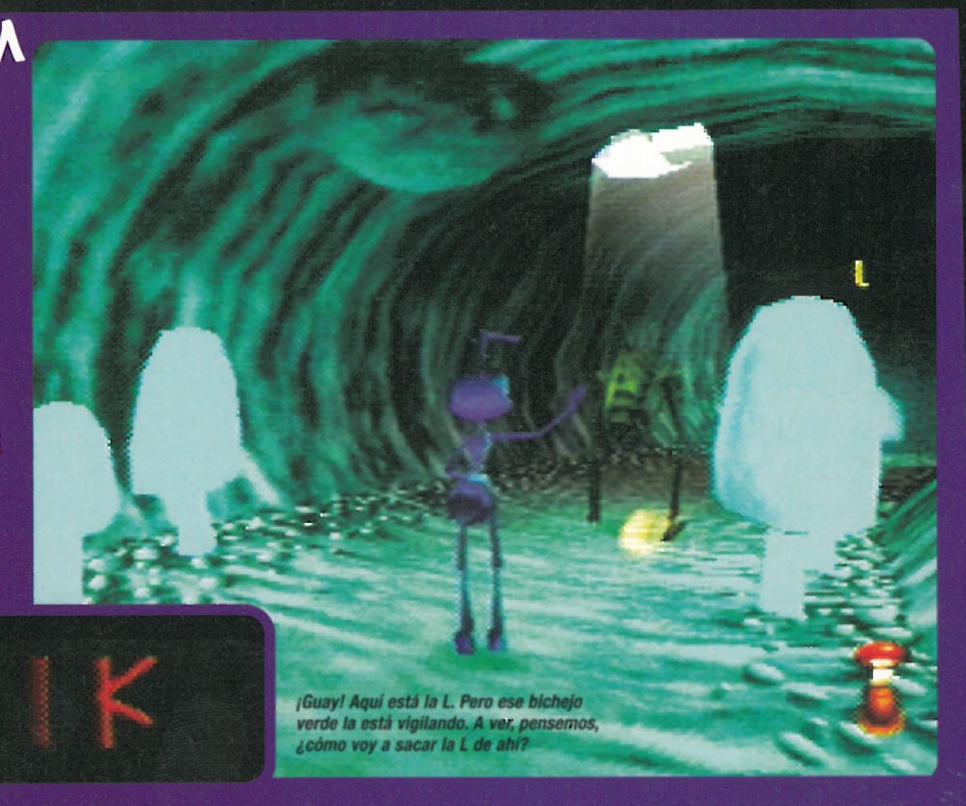


¡Ya está! Ya puedo salir.

Como su nombre indica

Además de recopilar bayas, semillas y demás cositas, si reúnes las letras que forman el nombre de Flik podrás ganar un premio especial. A ver, ésos que siempre estáis haciendo novillos: recordad que os hacen falta una F, una L, una I y una K (¿correcto?). ¡A buscar!

Ya tengo la L. Me faltan las otras tres. ¡Mecachis!



¡Guay! Aquí está la L. Pero ese bichejo verde la está vigilando. A ver, pensemos, ¿cómo voy a sacar la L de ahí?

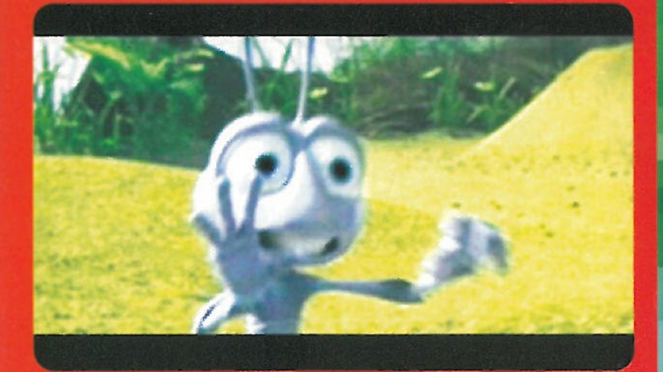
Haz de Director

Al final de cada nivel se te ofrece una secuencia de vídeo que puedes ir guardando y así disfrutar de un pase completo en otro momento, igual que en *Tekken 3*. Al parecer se han usado imágenes de la película. ¡Buena idea!





Flik empieza a asustarse. Ha percibido un peligro: ¿de qué se tratará?



En cualquier caso, no debe de ser nada bueno. Nuestro bichito azul pone pies en polvorosa.





DATOS

Sony

6.840 pesetas

1 jugador

Tarjeta de memoria
Dual Shock

Características

Niveles: 15

Duración: Tres semanas

PUNTOS



GRAFICOS: 123**4**5

Bonitos y coloridos. Igual que en la película.

SONIDO: 12**3**45

Los efectos son buenos, pero las bromitas de Flik pueden llegar a aburrir al cabo del rato.

JUGABILIDAD: 123**4**5

Aunque al principio es un poco difícil, al final se vuelve adictivo y no muy difícil.

ADICTIVIDAD: 12**3**45

Una vez le hayas pillado el truco, no tardarás en terminar el juego.

La película es genial, y el juego también. No es *Crash*, pero ofrece un montón de diversión.

82 POR CIENTO

PRUEBA CON

CRASH BANDICOOT 3 ①	*¡El mejor plataformas de animación para PlayStation*	90%
SPYRO THE DRAGON 2 ②	*¡Es muy bonito, pero algo difícil. ¡Qué pena!*	95%
GEX 3-D ③	*¡Está lleno de escamas verdes, pero le queremos*	83%

Monkey Hero

Una animada aventura de acción que te volverá absolutamente loco. Está muy bien, pero resulta demasiado sencilla para nosotros. Perfecta para los pequeñajos.

SI TE GUSTAN los dibujos animados combinados con *puzzles* y personajes al estilo de *Final Fantasy*, aquí tienes la respuesta a tus plegarias. Acaba de aparecer *Monkey Hero*, un juego que pretende ser *Crash 3* con algunos deberes añadidos. El problema es que no nos gustan los deberes, ¿verdad? La acción parece impresionante. Tienes que luchar, resolver *puzzles* y hablar, mientras avanzas a lo largo de las 16 áreas del mundo de *Monkey*, para reunir los capítulos de un libro de cuentos mágico. ¿Eso es todo? Bueno: si no lo consigues, los malos del mundo de las pesadillas se harán con el poder y se acabará la partida. Serás hombre muerto. Eso si no has perdido tus tres vidas antes. Sí, has leído bien, tienes que hablar. Tus amigos del mundo de *Monkey* te indicarán la dirección correcta. Son muy útiles, pero una vez has hablado con ellos tienes poquísimas ganas de volver a oírlos.

Monkey Hero está bastante bien. Parece que estés jugando dentro de tu propia historieta, dirigiendo la acción. El escenario es algo más que un simple decorado.

Golpe a golpe

Básicamente, tienes que mantener a raya al enemigo con un bastón de bambú muy útil. Además, se convierte en una especie de helicóptero con el que puedes volar y más adelante se convierte también en un arma muy potente.

¿Atacar a los malos con un bastón? ¡Puaj! ¡Queremos algo mejor!



Pero es que este bastón es mágico. ¡Puedes volar!



No es un bastón, es un mazo. ¡Alta tecnología!



¡Aaaaaaaaaaah! ¡Socorro! ¡Nos ataca el tarro de mermelada de mamá!

Lo peor de Monkey

En algunos momentos *Monkey Hero* te atacará los nervios, pero lo peor de todo son los movimientos de los enemigos. Dan vueltas siguiendo un patrón fijo y no te persiguen. Es horrible.

Este malo estaría encantado de perseguirte, pero parece que está pegado a la piedra.

Si eso es la luz que entra por la ventana, somos marcianos.

Aunque les echases un cubo de agua fría, tus enemigos seguirían sin enterarse de nada.





Si consigues un mazo, puedes derribar los obstáculos que te encuentras. Si hay malos escondidos detrás de las estanterías, puedes echárselas encima y obtener el premio correspondiente. ¡Es una idea genial! ¿Entonces, qué es lo que falla? *Monkey Hero* es un buen juego, pero sólo durante un rato. Al cabo de un tiempo empieza a resultar aburrido, porque los *puzzles* son demasiado sencillos. Cada vez que ves una puerta cerrada, tienes que encontrar un cofre, abrirlo y sacar la llave. Es muy fácil, y más bien aburrido. Matar a los malos también resulta muy sencillo. Se supone que son gelatinosos como la mermelada, pero de hecho tienen unas pintas terroríficas. Y son muy tontos. *Monkey Hero* podría haber sido magnífico, pero comete el error de intentar ser un juego para críos. Si ya eres un poco mayor (si tienes más de diez años), seguramente te resultará demasiado fácil.

El hombre mosca

Reúne poder suficiente y podrás sobrevolar las secciones más altas. Este sistema promete mucho, pero sólo funciona bien cuando al juego le conviene. ¿Y a quién le interesa eso?



Al principio del juego sólo puedes andar.

Deberías evitar el agua. ¡A volaaaaaaar!

Aquí es donde volarás por primera vez. ¡Vamos allá!

Max Truco

Consigue el mapa del mundo TAN PRONTO COMO PUEDAS. Si no, te quedarás deambulando por ahí sin saber dónde estás o adónde te diriges. Es muy fácil de localizar: sólo tienes que cargarte a un par de enemigos gelatinosos después de entrar en la biblioteca y ¡bingo!

Si tienes más de diez años, es probable que *Monkey Hero* te resulte demasiado fácil.

El estilo de Monkey

Igual que en *Spyro*, si quieres conseguir algo con *Monkey Hero* no puedes sentarte en la última fila y pasar de todo. Tienes que fijarte en lo que dice la gente. Acércate y pregúntales qué tienes que hacer: al instante te responderán.



Cuando acabes de hablar con él, vete y recoge el bastón.

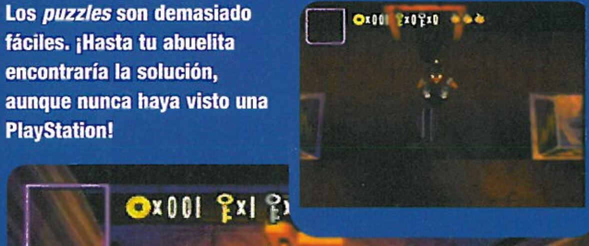


Un mono en forma y un mazo enorme. ¿Podrás golpearle lo bastante fuerte?

Si Master Sage sabe tantas cosas, ¿por qué no baja a ayudarte?

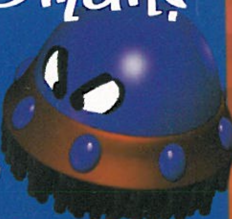
¿Por quién nos toman?

Los *puzzles* son demasiado fáciles. ¡Hasta tu abuelita encontraría la solución, aunque nunca haya visto una PlayStation!







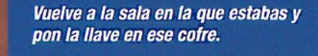


Muy bien: empecemos. Tira de la palanca para abrir la puerta de la sala que queda detrás de ti.



Se abre el cofre y aparece una llave. ¿Adivinas dónde...?

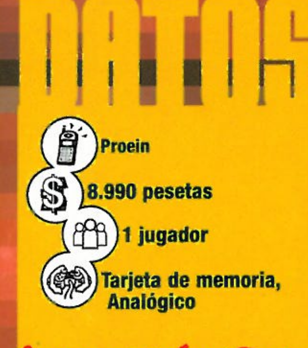




Vuelve a la sala en la que estabas y pon la llave en ese cofre.



¡Y ya está! No era muy difícil, ¿verdad? Ya puedes sentarte y descansar.



DATOS

- Proein
- 8.990 pesetas
- 1 jugador
- Tarjeta de memoria, Analógico

Características

Enemigos: 45
Áreas: 16
Mundos: 3
Melodías: 20
Duración: Una semana

Monkey Hero

El famoso enemigo

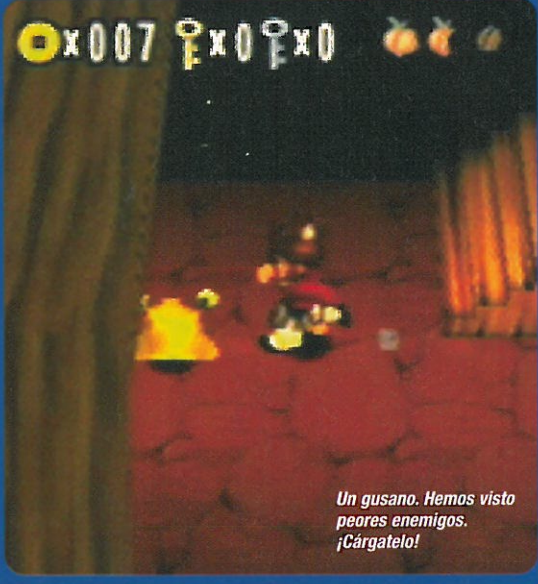
Tienes un montón de enemigos con los que entretenerte, pero hubiéramos preferido que no pareciera que acaban de salir de la fiesta de cumpleaños de tu hermanita. ¡Mermeladas! Si además hubiera algún helado maligno sería una broma perfecta. ¡Qué tontería!



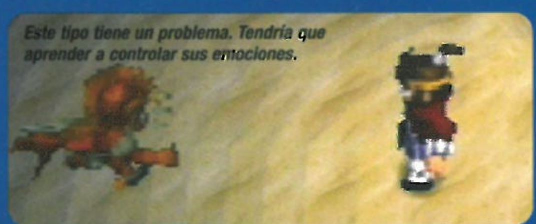
Ese tipo lleva un bastón más grande que el tuyo. Pero él es blando como la mantequilla.



¡Socorro! ¡Otra vez esas mermeladas! ¿Por qué no te las comes?



Un gusano. Hemos visto peores enemigos. ¡Cárgatelo!



Este tipo tiene un problema. Tendría que aprender a controlar sus emociones.

Tomando el sol

Algunos niveles son geniales, y en el área de la playa nos entran ganas de sacar el «frisbee» y empezar a jugar. ¿Y si tomáramos un poco el sol? ¡Qué pena que no podamos!



Ni se te ocurra ir a darte un baño.



¡Ah, qué bien!: la arena, las palmeras... ¡Vaya, ahora tengo que matar a ése!

La carretera de la playa. ¿Dónde estarán las casetas de los helados?

El saber no ocupa luga

En *Monkey Hero* puedes avanzar con sólo apartar objetos. Una cosa que está muy bien es empujar una estantería y que aplaste a un enemigo que estaba detrás por casualidad. ¡Ya lo tienes! Está clarísimo: los libros son peligrosos.



¡Trágate la comida, asqueroso!

Puedes empujar esas cosas rosas con pinta de fruta.



¿Ves esa estantería de ahí? Es muy divertido darle un empujón. ¡Abajo!







Todavía mejor: dale un empujón a la estantería cuando haya un enemigo detrás de ella. ¿Por qué no se caen los libros? Qué raro, ¿no?





Todo está en los libros

Donde encontrarás la mayoría de los *puzzles* es en la biblioteca. Parece bonita, pero es siempre igual y además, es muy fácil perderse. Deberás mantenerte alerta si no quieres pasarte una eternidad entre libros.

De momento hay mucho silencio en la biblioteca. Demasiado...

La biblioteca. Tienes que rescatar un libro. Pero nos gustaría más que fuera una princesa.



¡No! ¡Más mermelada no! Suerte que aquí no es difícil.



Rodar y rodar

En las minas puedes recoger cacharros y lanzarlos contra esas feas manchas... perdón, contra los gusanos. Pero es más divertido hacer rodar barriles sobre esos bichejos. Ya verás cómo se quedan.



¿Para qué puede servir ese cacharro? ¿Y si pillamos uno y vemos qué hace?







Pensarás que ese gusano tendría que haberse puesto a correr, ¿no? ¡Ah, es que no puede correr! Ese animalejo está perdido. ¡Ja!

Ese gusanito intenta esquivar el cacharro que acabas de lanzarle. Demasiado tarde...

PUNTOS



GRAFICOS: 12345

Bonitos y llenos de color, pero a veces son un poco lentos.

SONIDO: 12345

Malo. Acabarás harto de esas musiquillas que no paran nunca.

JUGABILIDAD: 12345

Una aventura divertida, solucionas *puzzles* y te comes a los monstruos.

ADICTIVIDAD: 12345

¡Demasiado fácil! Les gustará a los más pequeños.

Es facilísimo, está chupado. Pero a tu hermanito o hermanita pequeños les va a encantar.

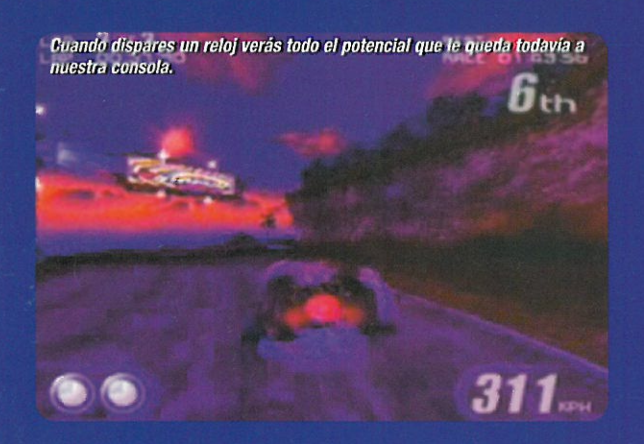
80 POR CIENTO



ALUNDRA	1	*Más que un juego de rol, por suerte.*	90%
CRASH BANDICOOT 3	2	*Aventuras sin rival por el momento.*	94%
FINAL FANTASY VII	3	*Difícil, pero es el juego de rol por excelencia.*	97%

ROLLCAGE

Psygnosis ha vuelto a sorprendernos. *Rollcage* te pondrá los nervios a flor de piel.



Cuando dispares un reloj verás todo el potencial que le queda todavía a nuestra consola.

Últimamente el mercado de juegos para PlayStation está atiborrado de simuladores de carreras. Todo son problemas: los coches se estropean, o hay que ganar dinero para comprarlos, o tienen neumáticos que se desgastan, o frenos de mano que sólo se pueden utilizar en casos determinados, o hay vallas de contención a los lados de la pista con las que te la pegas en todas las curvas... Ya empezábamos a echar de menos títulos como *Wipeout 2097* o *Destruction Derby 2*; juegos en los que la única preocupación sea ganar, a costa de lo que sea, sin más complicación.

Parece que Psygnosis se ha dado cuenta de ello, y lo que hizo con los dos títulos citados, ha vuelto a conseguirlo con *Rollcage*. Las grandes ruedas de los coches impiden que vuelques, ya que todos los vehículos se pueden conducir tanto boca arriba como boca abajo; puedes subir por paredes y techos ignorando la ley de la gravedad; puedes ir a toda pastilla sin necesidad apenas de tocar los frenos; puedes hacer el loco sin miedo a que tu vehículo se estropee... Pero lo mejor de todo es que ¡puedes achicharrar vivos a tus contrincantes con un sinfín de armas futuristas!

La gran diferencia entre *Wipeout* y *Rollcage* —aparte del hecho de que en éste los vehículos son coches y en aquél eran naves— es que en *Rollcage* los escenarios son interactivos. Hay edificios, señales, rocas y un montón de cosas más que puedes demoler con algunas de tus armas, y los escombros de lo que has demolido se convierten en obstáculos para quienes te persiguen. Es alucinante lanzar un misil nuclear a un rascacielos y ver cómo cae a tus pies, hundiéndose con estruendo, hecho pedacitos...

Además, *Rollcage* ofrece los mejores efectos gráficos vistos en PlayStation hasta la fecha. Con ciertas armas, como el reloj, los gráficos del escenario se deforman y contraen con increíble suavidad, cambiando de color y luz... Es algo increíble. Y las explosiones tampoco son moco de pavo. Pero todo eso lo tendrás que ver con el juego en movimiento, porque son maravillas que no se pueden mostrar con estas imágenes, estáticas y frías...



Las salidas son una locura: todos los vehículos salen quemando rueda y se forma una terrible humareda.



Cuidado con los tramos terrosos. Los coches derrapan con facilidad.



Los rayos de hielo son preciosos, pero te dejarán ciego.

A lo largo de la pista hay esparcidas un montón de armas —aunque tu coche sólo puede llevar dos (al igual que en *Wipeout* sólo podías llevar una cada vez)— y turbos en forma de flecha azul en el suelo por los que debes pasar para ganar velocidad. Los tipos de arma que encontrarás son ocho: misiles triples, misiles 1 (van directos a por el coche que esté en cabeza), misiles teledirigidos, superturbos, escudos de energía, relojes (deforman el tiempo y el espacio), agujeros azules (parecidos a los misiles triples, pero con un mayor campo de acción) y rayos de hielo (para robar velocidad a un adversario). Todas las armas se regeneran en cada vuelta, así que no temas que se acaben, ¿eh? En total hay 15 circuitos diferentes —sin contar los secretos—, aunque en realidad los que comparten planeta parecen casi iguales. Pero aún así, la variedad es mucha, y más gracias a la genial opción de clima que



Unos efectos de luz alucinantes, ¿verdad?

¡¡¡¡Aaaaaarrrrrggggghhhhh!!!!

DATOS

- Psygnosis
- 7.990 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock

Características

- Campeonatos: 3
- Mundos: 4
- Circuitos: 15
- Personajes: 6
- Armas: 8





El escudo de protección se parece mucho al de Wipeout.

Psygnosis ha incluido (las tormentas nos encantan). *Rollcage* es un juego divertidísimo en el que prácticamente todo se puede demoler, con coches que no vuelcan jamás y que pueden alcanzar los 400 km./h. —tanto por el suelo como por el techo de un túnel—, un montón de opciones, circuitos y efectos gráficos que hasta ahora ni siquiera nos habíamos atrevido a imaginar... Pero, por desgracia, el control no es tan suave como el de *Wipeout*, y a veces los gráficos son tan coloridos y detallados que no sabes dónde está la pista. Si eres de los que prefieren *DD2* antes que *GT*, *Rollcage* te apasionará; pero si te has acostumbrando a los juegos realistas de última generación, es posible que todas las explosiones de *Rollcage* te mareen un poco...



Cuando vuelvas a pasar por aquí, podrás volar por los aires el semáforo de salida.

Con todo, es uno de los juegos más divertidos que hemos probado.



Debes tener mucho cuidado con los turbos. Tendrás que usarlos sólo en las rectas.

¡Te subirás por las paredes!

Los túneles de Rollcage tienen paredes y techos redondeados, de forma que puedes subir con tu coche por los laterales para recoger los ítems más jugosos, pasar por los turbos del techo y, en muchos casos, adelantar evitando los problemas de tráfico.



A 281 km./h. no es muy recomendable subirse por las paredes...



... pero, ya que lo haces, intenta pasar por todas las flechas azules para ganar velocidad.

¡Qué mareo!

Las enormes ruedas y la potencia de los coches de Rollcage no siempre son ventajas: es fácil subir sin querer por una pared y salir volando por los aires o, después de un pequeño percance, avanzar durante un rato en sentido contrario...



¿Por dónde tengo que seguir? ¡Por dónde tengo que seguir!



Sí, los cielos son preciosos, pero no hace falta acercarse tanto...

PUNTOS

GRAFICOS: 12345	**JUGABILIDAD:** 12345
Los coches se pixelan un poco, pero son geniales	El control no es tan suave como nos gustaría
SONIDO: 12345	**ADICTIVIDAD:** 12345
Música genial y un estéreo alucinante	Es largo, y tiene muchas opciones

Increíblemente divertido y rápido, con un montón de armas y circuitos. Tienes que verlo.



PRUEBA CON ❶ WIPEOUT 2097_El juego perfecto, sin lugar a dudas 95% ❷ S.C.A.R.S_No es tan divertido, pero te lo pasarás muy bien con él 79%

PlayStation MAX

Concurso

ROLLCAGE

«Todo da vueltas a mi alrededor. La velocidad es cada vez mayor. ¿Qué son esas luces de colores? Oh, Dios mío, ¿dónde estoy? ¡Qué mareo! ¿Por qué estoy boca abajo? ¿Por qué ese extraño vehículo me está disparando? Diablos, esto va demasiado rápido... ¡Oh, no, cómo voy a sortear ese edificio! ¡Aaaaaaaahhh!» ¡PATAPLÁM!

¡Otra vez te caíste de la cama! Si te mueres por jugar a *Rollcage*, responde a la siguiente pregunta y podrás dejar de soñar para empezar a competir.

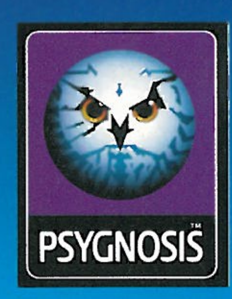
ATENCIÓN, RESPONDE:

¿Por qué con *Rollcage* «te subirás por las paredes»?

A. Porque es un juego muy raro.

B. Porque con tu coche puedes subir por los techos y las paredes de los túneles y recoger ítems.

C. Porque debes escalar un muro y rescatar a la princesa que está en la ventana.



Y PUEDES GANAR...

Un juego completo de *Rollcage* para cada uno de los 15 ganadores.



PlayStation



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:

CONCURSO *ROLLCAGE* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... TELÉFONO: ....

NBA Live 99

ORO

Te presentamos el mejor simulador de baloncesto que hayas visto nunca. Tan real que sólo le falta que los jugadores se declaren en huelga.

¡VAYA MARAÑA de monstruos! ¡No, no estamos hablando de una película de terror! Nos referimos a ese deporte jugado por hombres ridículamente altos, vestidos con camisetas y que van de un lado a otro botando una pelota. Sí, lo has adivinado, estamos hablando de baloncesto. Son los deportistas más enrollados de todos. Tiran a la canasta desde el centro de la cancha y hacen unos mates que da gusto.

NBA Live 99 es seguramente el juego de PlayStation más divertido en lo que a balones se refiere (vale, hay montones de juegos de fútbol, pero con éste fliparás más). El problema de los deportes americanos es que tienes que aprenderte una cantidad desorbitada de reglas antes de poder llegar a marcar siquiera una canasta. Aquí no pasa eso. Si escoges el Modo Arcade, ¡no hay reglas! Puedes salirte del parqué, arrollar al personal... Todo es posible y todo está permitido en este modo.

¡Y nos gusta que así sea!

No sólo la acción es explosiva. No veas el aspecto que tienen los jugadores cuando vuelan por el aire dispuestos a ejecutar un mate. Es incluso mejor cuando lo ves de nuevo en los primeros planos de las repeticiones. Hay un espectáculo en el descanso que incluye imágenes reales y cada vez que te anotas un tanto, estalla la música por toda la cancha. Parece que de verdad estés participando en la temporada de la NBA. ¡Incluso Dennis Rodman cambia de color de pelo en cada partido nuevo! ¿Es o no es un puntazo?

Es fácil llegar a dominar los mates y los ganchos. Lo difícil viene cuando has de impedírselo a tus colegas. Este aspecto es quizá lo peor de *NBA Live 99*. A no ser que seas un auténtico fanático de la NBA, te pasarás la mayor parte del tiempo golpeando los botones en balde, intentando defenderte de algún modo.

Pero, por otra parte, la facilidad con la que puedes encestar en *NBA Live 99* es, sin duda, lo mejor del juego. Desde el principio hasta el final no hay otra cosa que acción por un tubo. Siempre podrás llegar a finales muy disputadas, presumir ante tus colegas de la maraña de monstruos que crearás y siempre querrás jugar otro partido. Y, ¿quién podría querer más a estas estrellas que nosotros? ¡Somos los fans de los Monstruos!

Mates a todo ritmo

Es una pasada volar a través del aire con semejante facilidad y colar el balón en la canasta. Y también quitar la pelota. ¡Haz que tus colegas vean la repetición y lloren! ¡Ja, ja, sufrid!

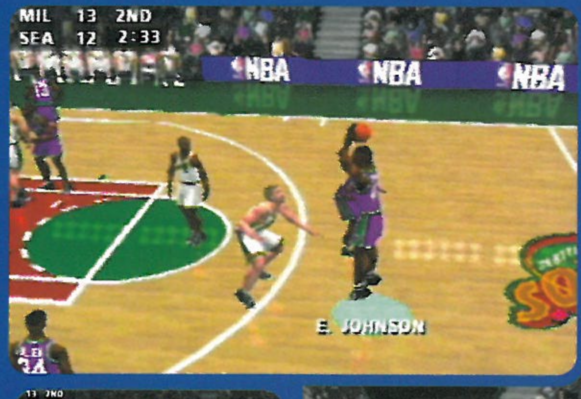


¡Mira como salto!. Es muy fácil acabar siendo un genio del baloncesto con este juego.

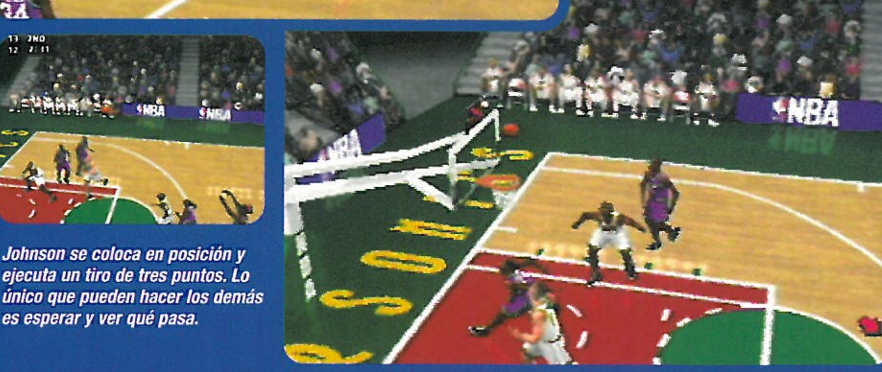


¡Canastas de tres puntos!

Hazte con la pelota e intenta ejecutar, desde lejos, canastas de tres puntos. No siempre encestarás, pero cuando ocurra, todos te van a mirar con cara de odio... ¡y tú ganarás! ¡Ja, ja!



El jugador tira y, en esta ocasión gloriosa, ¡¡¡ENCESTA!!! Sin embargo, no es tan fácil anotarte una canasta de tres puntos.



Johnson se coloca en posición y ejecuta un tiro de tres puntos. Lo único que pueden hacer los demás es esperar y ver qué pasa.

Max Truco

Si estás en posesión de la pelota y el partido está a punto de acabar, procura no encestar. Puedes alargar el tiempo de juego si pasas la pelota constantemente.



¡Mira lo que hemos creado!

Tú también puedes ser el Dr. Frankenstein y crear monstruos de pies a cabeza con el editor de jugadores. Pero ni siquiera la mente más portentosa podría imaginar al todopoderoso (y estrambótico) Dennis Rodman.

El juego *NBA Jam* para Mega Drive fue el mejor hace unos años. Éste es el mejor juego de baloncesto que se haya creado jamás para PlayStation.

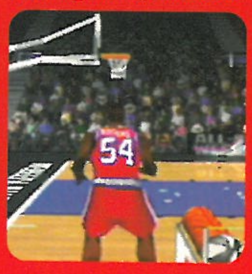




Utiliza el editor de jugadores para crear un tipo feo a más no poder. Fíjate en la pinta que tienen éstos.

¡Mira, venga, tira!

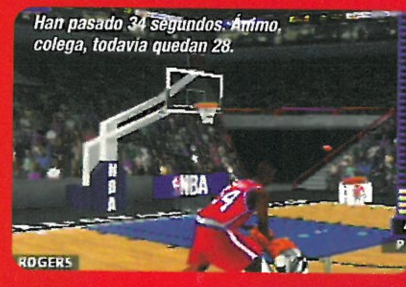
Este jugador tiene más balones que la mayoría. Mira, a su derecha.





Tira, venga, tira...

Han pasado 34 segundos. Ánimo, colega, todavía quedan 28.





Si no te apetece tragarte todo el juego, ésta es tu modalidad. Encesta tanto como puedas en sólo un minuto. No es tan fácil como parece. ¡Intenta superar los 28 puntos!



También puedes jugar en la modalidad uno contra uno, con un amigo o el ordenador.

DATOS


Electronic Arts


7.990 pesetas


1-8 Jugadores

Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad Analógico

Características

Equipos: Treinta y cinco
Competiciones: Cuatro
Niveles: Seis
Duración: ¡No se acaba nunca!





GRAFICOS: 12345
Son mejores cuanto más lejos. De cerca, las caras parecen hechas de cartón.

SONIDO: 12345
Los comentarios son estupendos, pero qué menos, ¿no?

JUGABILIDAD: 12345
¡No vas a encontrar nada mejor en PlayStation!

ADICTIVIDAD: 12345
¡*NBA Live* para siempre!

Si estás hasta el gorro de los juegos de fútbol, prueba éste. ¡El rey de los mates!

91 POR CIENTO



PRUEBA CON

MBA PRO 98 ❶	Ha sido el mejor, hasta ahora.	85%
TOTAL NBA 96 ❷	Ya tiene tres años, pero es todo un clásico.	80%
ISS PRO 98 ❸	El mejor simulador de deportes del mundo.	96%

MONACO GRAND PRIX

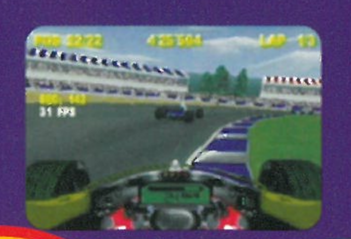
Hasta ahora, el reino de los simuladores de Fórmula 1 había estado gobernado por *F1* de Psygnosis, y ni siquiera sus secuelas habían podido arrebatarle el trono durante todo este tiempo.





AUNQUE *F1'97* de Psygnosis mejoró algunos de los aspectos del *Formula* original, en *PlayStation Max* ya estábamos convencidos de que nadie conseguiría superarlo, pero... ¿qué es esto? *¿Monaco Grand Prix?* ¿De Ubi Soft? ¡Anda, si es muy bueno! Y muy, muy realista.
En *Monaco Grand Prix* tendrás la oportunidad de competir en 16 circuitos reales de todo el mundo, aunque no los encontrarás con sus verdaderos nombres (Ubi Soft sólo tiene licencia del circuito de Mónaco, el que da nombre al juego). Cada pista aparece en el menú con el nombre del país en el que está, así que es fácil saber que el circuito «Japón» es el de Suzuka, el circuito «Brasil», Interlagos, etcétera. Tampoco verás en *MGP* los nombres de los equipos y pilotos reales, como Helbert o Alessi, sino cosas como «Jelbert» o «Amessi». Pero bueno, justo al lado de cada nombre hay una opción que te permite cambiar cada apodo por el verdadero y guardar todos los cambios en la tarjeta de memoria.
La principal y mejor característica de *MGP* es su terrible realismo en la conducción. Los coches se comportan en el asfalto como los auténticos vehículos de Fórmula 1: se salen de la pista cuando tomas una curva demasiado rápido, resbalan en la hierba, sufren desperfectos con los golpes, se vuelven incontrolables cuando los alerones están en mal estado... Un auténtico infierno si estás acostumbrado a las fáciles victorias del *F1* de Psygnosis (mucho más arcade). Aquí deberás conocer a fondo todos y cada uno de los tramos que componen el circuito para no salirte nunca, tendrás que frenar más de lo que te gustaría, prestar atención al marcador de la velocidad, regular todas y cada una de las características de tu vehículo cuantas veces sea necesario antes de cada carrera... Si no haces todo eso, siempre quedarás en última posición.





Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 —ese es el nombre completo— es tan fiel a la realidad que, a veces, resulta demasiado difícil. Sí, también tiene un modo Arcade, pero éste no es mucho menos complicado que el modo Campeonato.
En lo que a gráficos se refiere, la verdad es que no es ninguna maravilla. Cualquiera de los *F1* de Psygnosis supera a *MGP* en ese aspecto. Lo que sí cabe destacar es que el simulador de Ubi Soft mantiene los 31 cuadros por segundo en todo momento, tanto cuando hay un montón de coches en la pantalla como cuando vas solo por una recta enorme. Eso es de agradecer, porque así puedes moverte con mayor facilidad cuando las cosas se ponen difíciles (en *F1*, cuando había más de dos coches en pantalla, no sabías ni dónde estabas).
En definitiva, si los gráficos no lo son todo para ti y si, además, eres un fanático de la Fórmula 1, *Monaco Grand Prix* es lo que necesitas. No es tan divertido como los *Formula* de Psygnosis, pero resulta mucho más real (y difícil).

Lo mejor de *MGP* es su increíble realismo. Parece como si estuvieras conduciendo un auténtico bólido.

DATOS

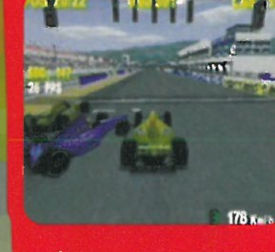
Ubi Soft
N/D
1-2 Jugadores
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Volante

Características

Circuitos: 16
Equipos: 11
Vistas: 5

VISTAS

Para que no puedas decir nunca eso de «¡Anda, no había visto esa curva!», *MGP* tiene 5 ángulos de cámara distintos. Una desde dentro de la cabina del piloto, con la que puedes ver lo mismo que ven los conductores de verdad (volante, marcadores, ruedas delanteras y tus propias manos); otra desde un poco más arriba, con la que sólo ves el morro y las ruedas del vehículo; y tres vistas exteriores, con diferentes alturas. Mola, ¿eh?



¡CUIDADÍN!

No podían faltar las colisiones contra los demás competidores. Es lo que más nos ha gustado, aunque por lo normal son ellos quienes te arrean por detrás hasta estamparte contra las vallas...

¡Échate a un lado, bestia! Así no se puede jugar...



Cuando te sales, las ruedas se manchan de arena o hierba. Genial.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345	Muy, muy mejorables, pero también muy, muy rápidos.
JUGABILIDAD: 12345	Difícil de controlar, pero merece la pena intentarlo.
SONIDO: 12345	Realista, pero nada del otro mundo.
ADICTIVIDAD: 12345	Gran dificultad, 16 circuitos, dos jugadores...

Su manejo es, quizás, excesivamente difícil, pero ¿qué quieres? ¡Es un simulador!



PRUEBA CON ❶ FORMULA 1_El mejor simulador de carreras con diferencia 95% ❷ F1'97_La secuela de *Fórmula 1* también es genial, pero no tanto como el original. 90%



Devil Dice

MAX PLATA

Jugar a los dados en Las Vegas puede ser muy arriesgado, pero en casa resulta mucho más divertido y no pierdes nada, a no ser que te arranques los pelos durante un ataque de nervios...

¿QUIÉN IBA A PENSAR que los dados podían llegar a ser una diversión tan fastidiosamente adictiva? Primero llegó el Cubo Rubik, con el que la gente se pasaba, en la década de los ochenta, horas enteras intentando distribuir los colores en caras diferentes. Y además estaban los casinos de Las Vegas, en los que los jugadores apostaban toda su fortuna, sus coches, sus mujeres y hasta sus mascotas tan sólo para seguir tirando dos dados rojos sobre una mesa verde... En PlayStation también hemos tenido cubos: *Kurushi* mostró lo que un hombre podía hacer con unos cuantos cubos rodantes en medio del universo. Y ahora, más cubos (en forma de dados) dan forma a otro juego de puzzles: *Devil Dice*.

Aquí controlas a un pequeño demonio que corre sobre un montón de dados, haciéndolos rodar sobre el suelo o empujándolos desde abajo. Tienes que colocarlos sobre el tablero de forma que queden agrupados por colores y números (algo parecido al dominó). Debes hacer que los dados desaparezcan, como las bolas de *Bust-A-Move*, juntándolos entre sí. Los gráficos y el sonido de *Devil Dice* son bastante simples, pero así son las mejores cosas de la vida: sencillas. Una vez que has empezado a jugar con *Devil Dice*, no puedes parar. Rodar, rodar, rodar... Ése será el sentido de tu vida a partir del primer minuto de juego. Puede que al principio te vuelvas loco intentando averiguar cómo funciona la cosa, pero no tardarás en aprender los trucos más simples y rápidos. ¡Te enganchará totalmente! Además, hay varios modos de juego distintos para un jugador, y cada uno te plantea puzzles muy diferentes. Los modos de batalla —para 2, 3, 4 ó 5 jugadores simultáneos— son variados y muy rápidos. Merece la pena aprender cómo funcionan.

Puede que, después de muchas horas, te parezca un tanto monótono; pero si en ese momento dejas de jugar, al día siguiente volverás a sentirte atraído por *Devil Dice* como por una fruta prohibida. No podrás arrinconarlo nunca. Es diabólicamente adorable.

Muere Intentándolo

Hasta que aprendas, morirás, morirás y volverás a morir. No te preocupes, pronto le pillarás el tranquillo..., si no te vuelves loco antes.



Al principio los puzzles parecen imposibles, pero ya verás como después comienzan a cobrar sentido.

Los puzzles para un solo jugador son fantásticos. Pero tendrás que aprender un montón de cosas para superarlos.

Dados fuera

Un puzzle fácil para empezar. Tan sólo tienes que colocar ambos dados con el número dos hacia arriba.

Un truco para eliminar cubos rápidamente: cuando veas que, por defecto, hay dos iguales juntos, mueve uno hacia delante y después colócalo donde estaba. Ambos desaparecerán. ¿Ves cómo no es tan complicado?


¡Esto sí que es un auténtico dolor de cabeza!


Vamos a verlo desde otro ángulo...

La variedad es el dado de la vida

Hay muchos juegos distintos en *Devil Dice*. El modo batalla es un confuso encuentro entre dos jugadores, mientras que en el modo Wars pueden jugar hasta cinco jugadores a la vez (con ayuda de un Multitap). En el modo Puzzle aprendes las reglas básicas y en el modo Time Trial podrás practicar. ¡No puedes quejarte!

Los modos Puzzle y Time Trial son perfectos para jugar solo.

En el modo Batalla tendrás que verte cara a cara con tu compañero. ¿Crees que esto ya es para volverse loco? Pues mira a tu derecha...

... el modo Wars es una opción multijugador excelente. Cinco jugadores en la misma pantalla. Una auténtica locura. ¡Genial!



DATOS

Sony

7.990 pesetas

1-5 jugadores

Tarjeta de memoria

Características

Modos de juego: Cuatro

Niveles: Alrededor de 50. Y 50 niveles aquí, significan muchas noches en vela.

Duración: Un día para el modo Puzzle, pero toda la vida para los modos multijugador.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
No están nada mal, para ser un juego de puzzles. Muy detallados.

JUGABILIDAD: 12345
No podrás parar de rodar y rodar. ¡Es irresistible!

SONIDO: 12345
Música pobre, pero grandes efectos. No se puede tener todo, ¿no?

ADICTIVIDAD: 12345
El modo Puzzle es muy consistente, pero las opciones multijugador le dan vida para rato.

Fantástico. No podrás parar de jugar a Devil Dice.


88 POR CIENTO

PRUEBA CON ❶ KURUSHI_*Otro de cubos rodante, infinito y perfecto.* 93% ❷ BUST-A-MOVE 2_*El puzzle de las burbujas, aditivo como ninguno.* 92% ❸ KULA WORLD_*Un divertido balón de playa que te volverá loco.* 90%

Tiger Woods 99



Tiger Woods reavivó con su destreza un deporte aburrido y carca. Pero ni siquiera él puede mejorar el golf de consola.

¡BAJA EL VOLUMEN de ese trasto!, grita tu padre. Pero si es un juego de golf, un deporte, en teoría, relajante. Aunque no cuando Tiger está cerca. *Tiger Woods* trae al green efectos de sonido hip-hop y de avión jumbo de lo más estridentes. No se han cortado un pelo. ¿Pero hace esto que *Tiger Woods PGA Tour Golf* sea un buen juego? Bueno, la verdad es que, si le quitas la música, no tienes más que otro aburrido juego de golf. La única diferencia es que cuando Woodsie ejecuta un golpe perfecto, un rayo azul atraviesa su cuerpo.

Pero incluso esto último es como un experimento científico pasado por agua. Aparte de Tiger y sus colegas, los gráficos son bastante normalitos. Las urbanizaciones flotan en el aire, mientras que la hierba que rodea el hoyo parece musgo de alcantarilla. Vaya, que no son las condiciones ideales. Pero en fin, aun así, Tiger se las arregla para realizar un buen juego. Sin embargo, los tiros al hoyo resultan un tanto confusos porque golpear la pelota siguiendo los indicadores no siempre funciona como debiera. Así que te puedes pasar todo el rato haciendo triples *bogies* incluso cuando piensas que lo has hecho bien. ¡No veas! *Tiger Woods* es un tipo muy astuto. Se vale de una música de lo más cañera y de unos efectos algo simples para despistarnos. Pero no lo han conseguido porque ya hemos jugado a *Everybody's Golf.*

A no ser que seas un fanático incondicional del golf, *Everybody's Golf* será tu primera opción.

Atascados en un hoyo

Solo está a 3 metros y medio. Debería estar chupado colarla.

¡Parece tan sencillo! Te sitúas, centras el golpe según la pendiente y tiras al hoyo. No cabe duda de que si efectúas el lanzamiento tal y como se te aconseja introducirás la bola en el hoyo. ¡Noooo! Fallaste el tiro. Esto es una pesadilla.

¡OH, NO! ¡OTRA VEZ NO! Tirar al hoyo es complicadillo.

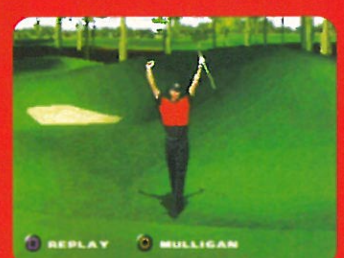
¡Yo también quiero lanzar así!



El golpe es perfecto. Tiger está en plena forma.

Fíjate. Es fácil desde aquí.

¿Qué habrá desayunado Tiger? ¡Sea lo que sea, menuda energía le ha dado! Hoy está hecho una fiera, ha realizado un primer golpe perfecto. A continuación, un glorioso aterrizaje con arranque de césped incluido. Y, hasta aquí, las celebraciones. No es el mejor juego de golf del mundo, pero al menos resulta interesante gracias a los súper tiros.



Una jugada estupenda realizada por el joven Mr Woods. ¡Bravo!

DATOS



- Electronic Arts
- 7.990 pesetas
- 1-4 jugadores
- Tarjeta de memoria

Características

Campos: Seis
Pruebas: 10
Duración: Dos semanas

'Dale un palo



No, no uno de esos que duelen, sino un palo de golf. Tiger se ha quedado atascado en un búnker y necesita una cuña para la arena. El caso es que es algo complicado. Golpea la bola y sale rodando por la arena, ¡vaya, habrá que repetir el tiro de nuevo! Quizá lo que Tiger necesite sea, después de todo, un set completo de hierros y palos.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345 — Los jugadores están bien, pero las casas flotan como por arte de magia.

JUGABILIDAD: 12345 — Ni de lejos tan divertido como *Everybody's Golf*

SONIDO: 12345 — Hip-hop cañero o pajaritos piando. Tú eliges.

ADICTIVIDAD: 12345 — Dispones de montones de torneos y campos.



Otro juego de golf aburrido. Ni siquiera Tiger lo puede salvar.



70 POR CIENTO

PRUEBA CON 1 EVERYBODY'S GOLF _*Un buen juego de golf y diversión asegurada.* 88% 2 ACTUA GOLF 2 _*El mejor juego de golf «propiamente dicho».* 81% 3 PGA TOUR GOLF 98 _*No es un espanto, pero unos fallos muy tontos se lo cargan.* 50%



POCKET FIGHTER

PLATA

Luchadores pequeñitos, súper deformados, montones de chistes e intenciones violentas. Suena bien, ¿no?

POCKET FIGHTER es divertido. Divertido y raro. Ya habrás oído hablar de la serie *Street Fighter*. Puede que también te suene *Super Puzzle Fighter II*, con sus personajes súper deformados y acción al estilo *Tetris*. Bueno, pues los chicos de Capcom no pueden olvidar su pasado luchador y vuelven a la carga con esta variación, la más extraña hasta la fecha del conocido juego de lucha. Tampoco es que sea muy normal en lo que a jugabilidad se refiere. Ésta no puede ser más sencilla. Sólo hay dos botones de ataque, uno para dar puñetazos y otro para dar patadas, y todos los personajes cuentan con unos pocos movimientos especiales. Pero ojo, cuando decimos especiales, es que son muy especiales. Estos personajillos son los superhéroes más divertidos y de diseño más gracioso que hemos visto nunca. Y luego están los combos (secuencia de movimientos resultante de una combinación de botones), que son muy flexibles. Una vez empieces a realizar ataques en cadena, no sabrás qué extraño cambio de vestimenta o ataque con armas vendrá a continuación. Se trata de un juego genial y, repetimos, muy, pero que muy divertido.

Puede que a los auténticos entusiastas del *beat 'em up* no les acabe de gustar este estilo tan sencillo, pero no se nos ocurre un juego de lucha que arranque tantas risas como éste.



¡Tenemos los calzones de Zangief!

Si pasas una pequeño test de preguntas, puedes crear un personaje a tu medida y enfrentarlo contra el ordenador o el luchador de la tarjeta de memoria de un amigo. En el Quest Mode (Modo Aventura) el ordenador controla la lucha, mientras que tú te dedicas a mirar y a recoger premios por todas esas batallas que «has ganado». En nuestro caso, Zangief se impresionó tanto con nuestra habilidad que se quitó sus «prendas de lujo» cuando le derrotamos. Ejem, gracias.



Este extraño pelirrojo examinará a tu personaje en el acto.

Aunque no seas un gran fan de los *beat 'em up*, seguro que este juego te parecerá muy divertido.



DATOS

- Virgin
- 7.990 pesetas
- 1-2 jugadores
- Tarjeta de memoria

Características

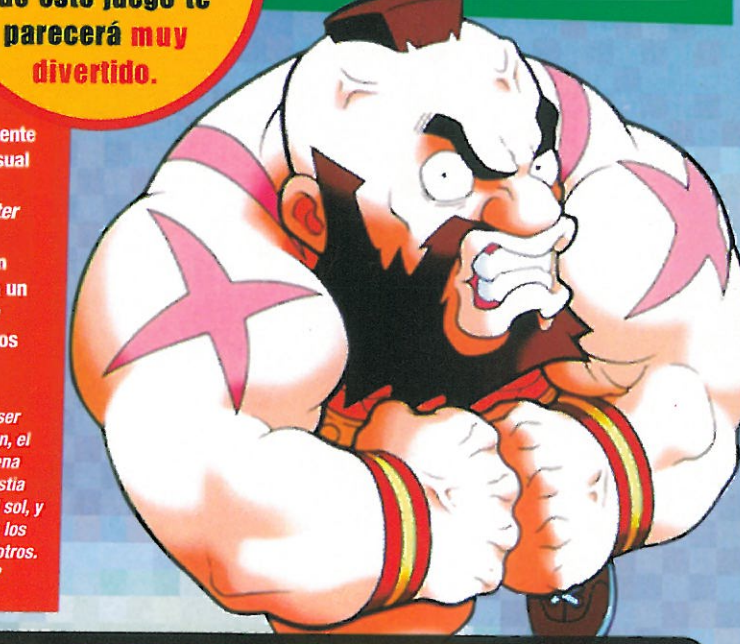
Luchadores: Doce
Botones de ataque: Tres
Etapas: Nueve
Preguntas del test: Nueve
Duración: Una semana

Artistas invitados



Como era de esperar, *Pocket Fighter* está plagado de guiños y chistes para los fans de *Street Fighter*. El más evidente es el comportamiento inusual y a veces grosero de los luchadores de *Street Fighter* que no participan en esta versión, pero que aparecen como telón de fondo. Echa un vistazo a estos ejemplos y entenderás lo que queremos decir.

En estas imágenes deberías ser capaz de distinguir a M. Bison, el malvado jefe supremo, en plena diversión, al fiero hombre-bestia brasileño Blanka, tomando el sol, y a Vega, ese tipejo tan raro de los dedos como cuchillos, entre otros. En fin, un cielo de tipos, ¿no?



PUNTOS

GRAFICOS: 12345 — 2-D, aunque rebosan imaginación y detalles.	**JUGABILIDAD:** 12345 — Original, fácil de pillar y sorprendentemente profunda.
SONIDO: 12345 — Tan estridente y loco como insinúan los gráficos. ¡Ush-KA! (Grito de guerra).	**ADICTIVIDAD:** 12345 — No es el más sustancioso de los *beat 'em up*, pero es divertido

Con este juego te morirás de risa. Los gráficos, el sonido y la jugabilidad son de locura.



PRUEBA CON ❶ TEKKEN 3 _*Sin discusión, el mejor juego de lucha.* 98% ❷ STREET FIGHTER EX ALPHA _*El mejor de la cosecha de* Street Fighter. 90% ❸ SUPER PUZZLE FIGHTER 2 _*Un juego de puzzles súper bueno.* 91%

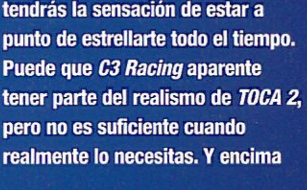
C3 RACIN

Todos sabemos que *Gran Turismo* y *TOCA 2* son los mejores juegos de carreras que jamás hayamos visto, pero todavía queda otro. ¿Estará *C3 Racing* en el podio o en los boxes?

COMO YA te habrá contado algún fanático de PlayStation, en la actualidad los juegos de carreras no pueden ser más realistas. Si quieres ganar campeonatos en *Gran Turismo* o *Colin McRae Rally*, no puedes ir dando vueltas por la pista como si te pasearas, con el pulgar pulsando el acelerador todo el rato. Tienes que frenar y tomar las curvas como si estuvieras en un coche de verdad. Todo muy auténtico, pero esto es PlayStation y no la vida real: ¿a quién le apetece dar giros fuera de pista todo el tiempo (¡hola *TOCA 2*!) cuando se puede estar destrozando a los adversarios? Si el juego de carreras que quieres es del tipo «¡Aaaahhhh! ¡Que me mato!», bienvenido a *C3 Racing*. Asegúrate de que llevas el cinturón bien abrochado...

Lo ha diseñado el mismo equipo que creó el olvidado *Total Drivin'*. *C3 Racing* es un juego para los que se apasionan por las grandes velocidades, los altos niveles de destrozos y los altos precipicios para caerse. Más que poner énfasis en los gráficos y los escenarios realistas, *C3 Racing* devuelve la diversión a los juegos de conducción para que puedas aplastar a los adversarios, chocar y golpearlos de camino al triunfo. Conduce uno de los 25 coches, desafía a tus adversarios y empújales al río. ¿Qué más da el cambio de marchas?

Jugar a *C3 Racing* puede ser difícil. Tienes que ser hábil para superar todos los obstáculos y algunas de las pistas serán más complejas que cualquiera de las de *Gran Turismo*. Te llevará tiempo acostumbrarte a manejar el coche y en algunas pistas, sobre todo en los circuitos helados, tendrás la sensación de estar a punto de estrellarte todo el tiempo. Puede que *C3 Racing* aparente tener parte del realismo de *TOCA 2*, pero no es suficiente cuando realmente lo necesitas. Y encima



Esa extraña sensación...

Correr a toda pastilla por las tropecientas pistas de *C3 Racing* sería súper divertido, pero está lleno de obstáculos que te lo impiden. Al igual que *Total Drivin'*, el juego en el que se basó, *C3 Racing* tiene montones de ríos y barrancos para que caigas por ellos. Te costará cantidad de tiempo volver a la pista, así que asegúrate de que no vas a tope si no conoces muy bien un circuito: acabarás en el agua, qué gran marca. ¡La clave son los frenos!



Un falso movimiento y puedes acabar en el agua. Fin del juego. Qué fastidio, ¿no?

¡Hazlo pedazos!



Adelante, puedes conducir de la forma más estúpida que quieras. Pero tus ruedas se resentirán..

Lo mejor de *C3 Racing* es que puedes hacer añicos los coches, romperles las ventanas, torcerles los parachoques y pasar por todo tipo de catástrofes.

La vuelta al mundo en 30 circuitos

Una de las mejores cosas de *C3 Racing* es que puedes pasearte por el mundo desde la comodidad de tu habitación. Hay 30 circuitos disponibles, así que puedes correr en Roma, Mónaco, Arizona, Egipto, ¡o incluso Perú! ¡Más barato que volar y sin mareos!



Por una vez, hay vallas bordeando la pista. En Perú no te hundirás.



Las etapas de noche son una pesadilla. Sólo puedes ver unos pocos metros.



¿Alguien reconoce esta zona? Mónaco seguro que no es, demasiado oscuro.

DATOS

Infogrames

7.990 pesetas

1-2 Jugadores

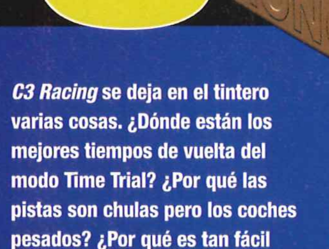


Tarjeta de memoria, Dual Shock, volante

Características

Pistas: 30
Coches: 25
Colisiones: La tira!
Niveles de dificultad: 0
Pruebas: 5 (Arcade y Campeonato)







C3 Racing se deja en el tintero varias cosas. ¿Dónde están los mejores tiempos de vuelta del modo Time Trial? ¿Por qué las pistas son chulas pero los coches pesados? ¿Por qué es tan fácil quedarte parado detrás de los obstáculos y luego cuesta tanto volver a arrancar? Ninguna de ellas impide que *C3 Racing* sea divertido, pero son un rollo.

Si hubieran pensado un poco más, *C3 Racing* podría haber sido un número uno. Es mejor que practiques con *TOCA 2* y después choques contra todo lo que te encuentres por delante. ¡No es mala idea!

Max Truco

Utiliza las 20 opciones de configuración y el modo Test Track para sacarle el máximo rendimiento a tu coche en las carreras individuales. Vale la pena.

Guarda el secreto

Mientras que otros juegos de carreras te ponen tras el volante de coches de Fórmula Uno y de auténticos bólidos, *C3 Racing* utiliza los coches que conducen papá y mamá. Si alguna vez has pensado en conducir el Peugeot 205 de tu tío Paco por lo alto de un precipicio, ¡ésta es tu oportunidad! Pero nada de hacerlo en la vida real. Acabarías hecho tortilla...



En un santiamén lograrás conducir coches más potentes, como el 406.

El pequeño y veloz Clio. No tiene un motor muy atractivo. Pero es un comienzo.

C3 Racing tiene muchas cosas buenas. Pero no está a la altura de los últimos juegos de carreras. Ridge 4, por favor.

Grandes compañeros



Conducir solo es divertido, pero aún lo es más si juegas contra un colega. *C3 Racing* tiene un modo de pantalla partida para dos jugadores con el que podréis competir y daros de golpes uno a otro en cualquier pista hasta haceros pedazos. Un minuto vas en cabeza y el siguiente tu amigo te saca de la carretera. ¡Bobo!

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Las pistas son fantásticas, aunque los coches no lo sean.

SONIDO: 12345
La música de percusión y bajos de los radiocassettes es estupenda.

JUGABILIDAD: 12345
El modo para dos jugadores es una locura: ¡destrózalo!

ADICTIVIDAD: 12345
Montones de pistas en las que correr a todo gas.

Hace un año lo hubiésemos puntuado mucho más alto. Al lado de *TOCA 2* y *Ridge 4* no tiene mucho que hacer. ¡Pero es súper divertido!

78 POR CIENTO

PRUEBA CON

GRAN TURISMO ❶	*¡El mejor juego de carreras de todos los tiempos!*	96%
TOCA 2 ❷	*Más duro que un martillo reforzado*	90%
RIDGE RACER 4 ❸	*El rey de las recreativas, y ¡está al caer!*	¿?%

PlayStation MAX

Concurso C3 Racing

Las 10:00. Nadie en casa. Por fin, puedes conducir el coche de tu hermano, je-je. A ver, te abrochas el cinturón, pones primera, aceleras y... ¡vaya, parece fácil! ¿Qué tal si vas un poco más rápido? ¡Tercera! ¡Cuarta! «¡Eh, tortuga aparta de mi camino!» ¡Quinta! ¡Oh, oh, ese barranco no debería estar ahí! ¡AAAAAAAAHHHHHHHH!
¡El coche hecho papilla!
Tranquilo, sólo es un juego. Con *C3 Racing* puedes conducir el utilitario que más te guste sin salir de tu habitación... ¡Y sin que se enfade tu hermano!

ATENCIÓN, RESPONDE:



¿Cuántos circuitos hay en *C3 Racing*?

A. 30.



B. Nadie se ha parado a contarlos.



C. ¡Cuántos va a haber, 3!



Y PODRÁS GANAR...

Un juego completo de *C3 Racing* y un reloj de Infogrames para cada uno de los 5 ganadores.



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:

CONCURSO *C3 RACING* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

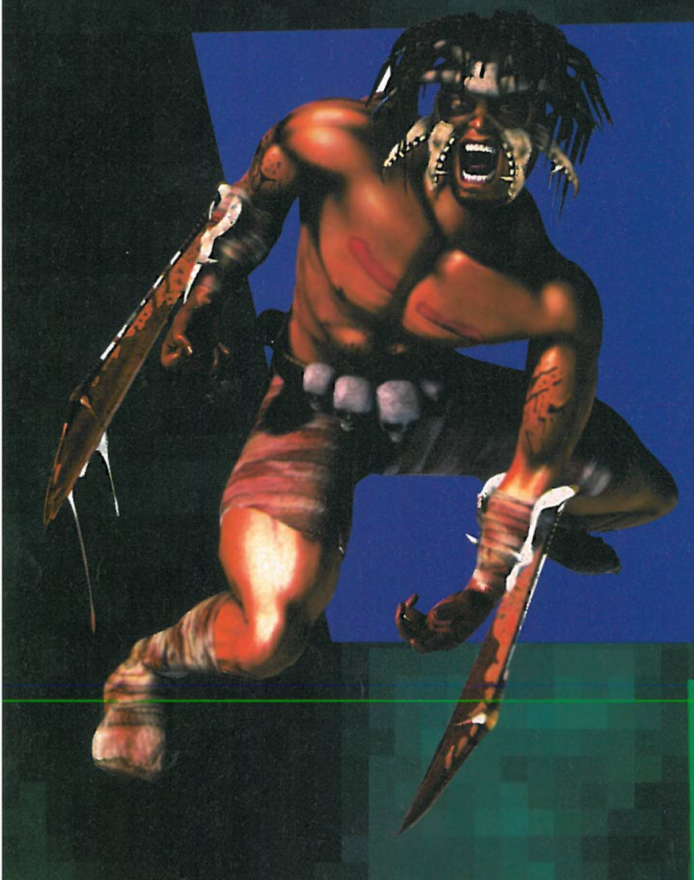
DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... TELÉFONO: ....

Akuji the Heart



Tras los éxitos cosechados por la aventurera mejor dotada de PlayStation, Core prueba con una figura masculina (o al menos eso parece). No tiene el atractivo de Lara, ¡pero el juego es increíble!

BIEN, YA ERA HORA de reconocerlo: estábamos un poco hartos de tanto *Tomb Raider.* Cada nueva parte era un poco mejor que la anterior, pero siempre peor de lo que debería haber sido. Core empezaba a prestar más atención de la necesaria a cosas como «la trenza de Lara» o algunos «trajes espectaculares» y apenas incluía dos o tres movimientos nuevos cada vez. En realidad, *Tomb Raider 3* no se diferencia mucho del primer *Tomb Raider.* Eso no significa que no sean buenos, son muy buenos. Pero hacía falta algo innovador, distinto, sorprendente..., como *Akuji.*

Cuando *Akuji The Heartless* aterrizó en nuestra redacción temíamos encontrarnos más ángulos de cámara inadecuados, más controles imposibles y más gráficos pixelados. Por suerte, para nuestra sorpresa, ¡no encontramos nada de eso!

El principal objetivo de *Akuji* es recoger en cada nivel el mayor número posible de almas. Es necesario conseguir una determinada cantidad de almas para acceder al siguiente mundo. El protagonista puede correr, saltar, trepar y dar volteretas, como Lara, para abrirse camino a través de los incontables escenarios que componen el juego (todos atestados de malos impacientes por recibir un buen mamporro). Akuji puede atacar a sus enemigos con sus garras, aunque también hay algunos hechizos escondidos, mucho más efectivos. Estos hechizos no son tan impresionantes como nos habría gustado, pero la variedad disponible es suficiente como para hacerte pensar cuidadosamente cuál de ellos es mejor utilizar en cada momento.

La cámara está colocada detrás de tu personaje, como en *Tomb Raider*, y puedes controlarla manualmente cada vez que lo necesites, para calcular bien un salto o intentar resolver un puzzle. Bueno, a veces no te quedará más remedio que realizar un salto de fe, pero raras veces tu

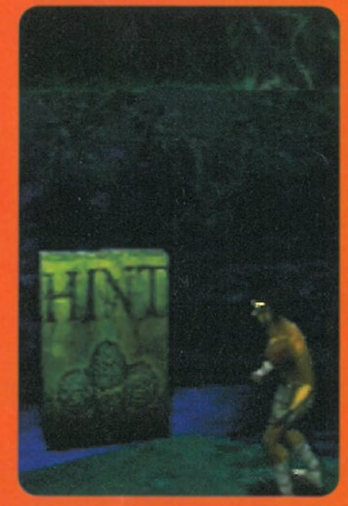
Vidas Extra

Las vidas extra en *Akuji* son más difíciles de conseguir que en otros juegos. Para obtener una, debes recoger 100 esferas azules. Conseguirás estas esferas eliminando malos. Hay bolas de diferentes colores, y cada una tiene un valor. Recógelas todas porque las vas a necesitar.

¡A la izquierda! ¡Mira a la izquierda! Bueno, pues nada, tú mismo...

Cuenta, Cuenta

A lo largo del juego, especialmente en los primeros niveles, verás bloques de piedra como éste, con la palabra «HINT» tallada en ellos. Golpea el bloque con tus garras y te será revelado un consejo. Puede ser sobre cómo rodar, cómo ir más rápido, cómo aferrarte a los salientes... A veces son pistas referidas al propio nivel en el que te encuentras. Búscalos.



Un bloque de piedra. Atízale un buen golpe y te contará algo interesante.

Jefes Malolientes

Al final de cada mundo te encontrarás un jefe. Todos son dificilísimos de matar, y necesitarás usar todos los hechizos que hayas encontrado para acabar con ellos (a ver si muertos ya no te echan el aliento, porque parecen fans del ajo frito...).

Esto no tiene buena pinta. ¿A alguien le gusta el Akuji a la parrilla?





LESS

PLATA

personaje sufrirá daños serios (algo que no se podía decir de *Tomb Raider*). *Akuji* no es demasiado difícil. Sí, hay plataformas en medio del vacío de las que no debes caerte, como en cualquier juego de plataformas, pero nada excesivamente complicado. Los demás riesgos que encontrarás a lo largo de la aventura tan sólo te quitarán un poco de energía (y para eso están los corazoncitos del escenario, para que te vuelvas a sentir *Flex* como al principio).
La principal diferencia entre *Akuji* y *Tomb Raider* es que *Akuji* es divertido de jugar. Los controles son fáciles e intuitivos, los aprenderás enseguida. Gracias a esto, avanzarás muy rápido por el juego, sin tener que pararte cada treinta segundos para recordar dónde está el salto. Los niveles son más pequeños y sencillos que los de *Tomb Raider*, algo que no es necesariamente malo. Eso significa que nunca te quedas atascado en un puzzle, porque todo está cerca y es fácil de encontrar. No tienes que pasarte horas recorriendo un nivel kilométrico en busca de una llave o un interruptor. *Tomb Raider* es una serie genial, pero cualquiera que conozca la tercera parte sabrá que a veces se convierte en un abismo de confusión. *Akuji* es un juego refrescantemente sencillo; quizás los niveles sean cortos, pero nunca resultan aburridos, y su nivel de dificultad es lo suficientemente alto como para mantenerte entretenido durante semanas (sobre todo si pretendes encontrar todas y cada una de las almas). Conclusión: si no te haces con este juego, los Dioses del Poligonolimpo te castigarán.

Al moco vivo

¿Sabías que los monstruos de hoy en día tienen serios problemas para controlar sus fluidos nasales? Muchos de los malos de *Akuji* tienen este problema. ¡Hay mocos verdes por todas partes! ¡¡¡¡Aaaarrrrggghhhh, qué ascoooo!!!! En realidad es sangre, pero verde... ¿Alguien tiene un pañuelo talla-monstruo para este bicho de cuatro patas sucias? Sujétalo..., espera..., No... «¡Ahhh-chúúúú!»



Hacia el final del juego las cosas se ponen más complicadas. ¡Mira el tamaño de este estornudo!

¡Golpea! ¡Rebana! ¡Salta a la plataforma! ¡Este juego es realmente divertido! Acción mucho más rápida y frenética que la de *Tomb Raider*. ¡Queremos un *Akuji 2*!

Utiliza las Palabras

Akuji tiene la capacidad de utilizar palabras para conjurar sus hechizos, y hay un montón, pero tendrás que encontrarlas. Estos hechizos incluyen desde las clásicas bolas de fuego de poca monta hasta los ataques dirigidos, pasando por estrellas explosivas, campos de fuerza... Las palabras son vitales para progresar en el juego. Búscalas con tesón porque algunas están en lugares muy altos aparentemente inaccesibles, y no podrás avanzar mucho sin ellas.



Akuji encuentra otra alma. Tienes que encontrar muchas antes de acceder al siguiente mundo. Si, ésta ha sido fácil. ¡Pues a por la segunda! Ya verás que la cosa se complica después...

Max Truco

Usa el ataque con voltereta tanto como puedas. Es mucho más eficaz y poderoso que las cuchilladas normales.

DATOS



- Proein
- 8.990 pesetas
- 1 jugador
- Tarjeta de memoria Dual Shock

Características

Modos de juego: **Cinco**
Niveles: **20**
Niveles de dificultad: **Tres**
Duración: **Dos semanas**

PUNTOS

GRAFICOS:	12345
No tan buenos como los de *Tomb Raider*, pero impresionantes a pesar de todo.	
SONIDO:	12345
Una atmósfera recreada a base de música tétrica y voces espeluznantes.	
JUGABILIDAD:	12345
El sistema de control es adorable.	
ADICTIVIDAD:	12345
Dar con todas las almas te llevará muchas horas.	

Si *Tomb Raider* te pareció lento y pesado, te encantará *Akuji*. ¡Aquí tienes toda la acción arcade que quieras!

89 POR CIENTO

PRUEBA CON

TOMB RAIDER 3 ❶	*La mejor oferta de Lara hasta ahora*	90%
RESIDENT EVIL 2 ❷	*Tan espeluznante que duele*	95%
APOCALYPSE ❸	*Diversión explosiva*	83%

Knockout Kings 99

Más claro, agua. Knockout Kings '99 es otro juego de boxeo que va derechito al cajón de sastre...

PUEDE QUE haya quien se muera de ganas de ver el combate del siglo: Lennox Lewis contra Evander Holyfield, el enfrentamiento entre púgiles más esperado entre los aficionados a este deporte. No podemos decir lo mismo de *Knockout Kings 99*.

Lo sentimos, pero nos es imposible entusiasmarnos con un deporte en el que dos hombres adultos se pasan la mitad del tiempo abrazándose. Bueno, en *Knockout Kings 99*, más que abrazarse, parece que se den de besos.

En cuanto a las tortas, la gama del juego es peor que en el boxeo de verdad. El boxeo no tiene gran cosa que hacer: no hay combos espectaculares ni patadas. Sólo puedes soltar una escasa variedad de puñetazos. Ganchos, derechazos, golpes al estómago... ¡QUÉ ABURRIMIENTO!

Tampoco hay movimientos especiales. Todos los personajes son capaces de dar un buen guantazo, pero sólo se trata de un gancho más fuerte de lo normal, nada del otro mundo. Claro que tampoco sorprende demasiado cuando ves cómo se entrenan estos boxeadores en el gimnasio. En vez de considerar el entrenamiento como un juego secundario muy interesante, lo único que te dejan hacer es golpear sacos. Y nada más. No es de extrañar que sea tan soporífero. Uno de los combates se llama Slugfest (festival de caracoles). Es una buena manera de describir el juego. No babea, no come lechugas, pero es igual de lento.

Tortas a prueba de peluquería

Holyfield le está dando una buena a Lennox Lewis. Creyó que con un codazo tramposo se iba a imponer, pero ha acabado K.O. Con todo ese pelo, lo más seguro es que no vea ni el suelo.



Será mejor que te cubras. Lewis te va a soltar un buen mamporro de un momento a otro.

Sueltas un gancho, alíneas y derrumbas

Por lo visto, al jugador número uno le ha salido un buen golpe. El protector de la dentadura sale volando y el contrincante cae sobre la lona. Se trataba de un puñetazo de los que dejan K.O., pero no lo ha parecido: los puñetazos no suenan tanto como debieran.



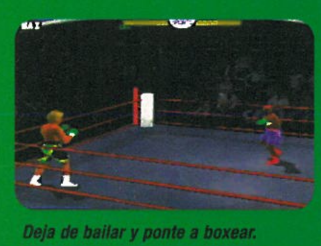
¿Intentándolo con las partes bajas? Ese puñetazo apuntaba por debajo del cinturón, no hay duda.

Un puñetazo para dejar K.O. Tan potente que le ha roto el brazo. ¡Ay!



Knockout Kings 99 es sólo un poco mejor que Victory Boxing 2. Otro juego de boxeo aburrido.

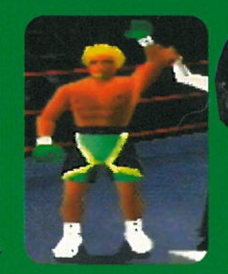
Golpéalos de un tirón, clávalos en la lona



Deja de bailar y ponte a boxear.

El modo Career es de lo poco que merece la pena en *Knockout Kings*. Creas tu propio personaje, decides su peso, altura e incluso si va a tener barba, perilla o bigote. Luego jugarás con todos los boxeadores, incluido el campeonato del mundo.

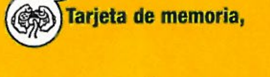
Fuera de combate. Te está bien empleado por reírte de mi melena afro.







- Electronic Arts
- 7.990 pesetas
- 2 Jugadores
- Tarjeta de memoria,



Boxeadores: Treinta y ocho
Divisiones por pesos: Tres
Modos: Cuatro
Duración: Una semana

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Los boxeadores tienen una pinta fabulosa, pero el público parece de papel pintado.

JUGABILIDAD: 12345
Cuando llegues a dominar todos los puñetazos, a bostezar.

SONIDO: 12345
Ese público de papel pintado no consigue caldear el ambiente.



ADICTIVIDAD: 12345
El modo Career es bastante bueno y te durará un tiempo.

Lo mejor será que le eches el guante a *Prince Naseem Boxing*.



60 POR CIENTO

PRUEBA CON ❶ TEKKEN 3_*El mejor* beat 'em up del mundo. 98% ❷ WCW VS THE WORLD_*Boxeo de cachondeo para amantes de los agarres.* 72% ❸ VICTORY BOXING 2_*Sólo si eres un loco del boxeo.* 71%

PlayStation MAX

Concurso

POPULOUS: EL PRINCIPIO

Estabas harto de que tus compañeros te tomaran el pelo, así te subiste al pupitre y declaraste: «¡Atención, a partir de hoy soy el rey de la clase y deberéis obedecerme!»
... Y llegaste a casa con un ojo morado. ¡Vaya!
Si quieres que el mundo entero te admire no tienes más que jugar a Populous, un clásico juego de estrategia. ¡Pruébalo! El mundo se rendirá a tus pies.

ATENCIÓN, RESPONDE:



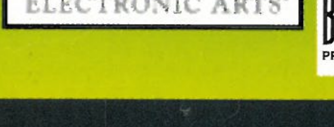
¿A qué género pertenece *Populous: El principio*?

A. Aventuras de recreo

B. Luchas interestelares

C. Estrategia







Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



Y PODRÁS GANAR...

Un juego completo de Populous para cada uno de los 20 ganadores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:

CONCURSO *POPULOUS: EL PRINCIPIO* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... TELÉFONO: ....



¿Cuántas veces habrás estado a punto de tirar el pad por la ventana? ¿Cuántas veces habrás perdido los estribos porque eras incapaz de pasar de nivel? Ahora tienes a todo un equipo de redacción trabajando para ti. ¡Aquí está la primera hornada de TRUCOS MAX!



ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal mantén pulsado R1 mientras introduces Abajo, derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

Ver todas las intro
De nuevo en el menú principal y sin soltar R1 introduce Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha.

Evita los códigos
Mientras estás jugando y sin soltar R1 pulsa Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha.

ACTUA SOCCER 2

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de menú principal:

Activar Gremlin XI
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Círculo.

Súper Peludos
Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Derecha, Círculo, U, D.

Activar balón fantasma
Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo

Activar balón de playa
Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado.

Activar enanos
Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha

Activar gigantes
Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

Activar avería de los focos
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado.

Activar jugadores invisibles
Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha, Cuadrado, Izquierda.

Activar modo blanco y negro
Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba.

Para desactivar los trucos
simplemente reintroduce los códigos.

ALIEN TRILOGY

Súper Truco
Para conseguir armas infinitas, salud y acceder a todos los niveles introduce este código: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Para elegir nivel
En la pantalla de códigos introduce GOLVL, y el número del nivel al que quieras acceder.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Durante el juego, introduce los siguientes códigos y conseguirás extras.

Repuesto de sangre
Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las magias
Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda

BOMBERMAN WORLD

Códigos especiales
Bonificación nivel Versus: 5656
Bonificación nivel battle: 4989
Modalidad Battle Royal: 1616
Modo Maniac: 4622

Códigos de nivel

1-1: 8010	3-3: 3009
1-2: 1180	3-4: 6502
1-3: 8086	3-5: 6809
1-4: 2919	
1-5: 1021	4-1: 0627
	4-2: 8808
2-1: 0127	4-3: 3674
2-2: 1220	4-4: 4891
2-3: 1018	4-5: 0605
2-4: 0804	5-1: 0730
2-5: 0714	5-2: 2151
	5-3: 3562
3-1: 1027	5-4: 3812
3-2: 2413	5-5: 2203

BUST-A-GROOVE

Demostración de baile
Completa el juego en modo fácil.

Juega como Capoeira
Completa el juego en modo normal.

Juega como Robo-Z
Completa el juego en modo difícil.

Juega como Burger Dog
Completa el juego en los modos de dificultad normal y difícil. Después elige a Hamm y termina el juego de nuevo en el modo de dificultad normal.

Juega como Columbo
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y Difícil. Selecciona como personaje a Shorty y completa el juego en el modo de dificultad Normal de nuevo.

Personajes extra
Mantén pulsado SELECT y pulsa Círculo para seleccionar a tu personaje.

Pasar de nivel
Completa el juego una vez con cualquier personaje. Empieza a jugar en el modo para un jugador y pulsa L2 y SELECT cuando oigas una canción salta al siguiente nivel.

BUST A MOVE

Niveles modificados
Para tener acceso a los niveles modificados introduce R1, Arriba, L2, Abajo en la pantalla de selección del juego. El modo Story tendrá ahora otra opción con el nombre: «Another World» (Otro Mundo). Este contiene los niveles secretos.

Créditos extra
Ve al modo Opciones y selecciona Credit. Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo. Ahora pulsa X repetidamente para incrementar los créditos.

Selección de personaje
Inicia un *puzzle*. Cuando aparezca el mapa del escenario pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo. Entonces pulsa los cuatro botones laterales y aparecerá una pantalla de selección de jugador. Escoge a tu personaje pulsando X y aunque Bub seguirá en el mapa de la pantalla tu nuevo personaje aparecerá.
¡Menuda selección de trucos!



CARDINAL SYN

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de «Pulse Start»:
Kahn - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Stygian - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Redemptor - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Juni - Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Mongwan - Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Bimorphia - Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Moloch - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado

Crash Bandicoot 3

Crash Bandicoot 3
Manzanas de los monos
Cuando estés en el nivel de los monos lanzadores de piedras, una vez hayas destruido las posiciones que ocupan puedes saltar sobre los miedosos monos y tomar las manzanas con total tranquilidad.



PIFIAS

Nadie es perfecto
(los desarrolladores tampoco)

Crash Bandicoot 3: Warped
Crash tiene problemas de equilibrio. Algunas veces parece como si estuviera suspendido en el aire. ¡Extraño!





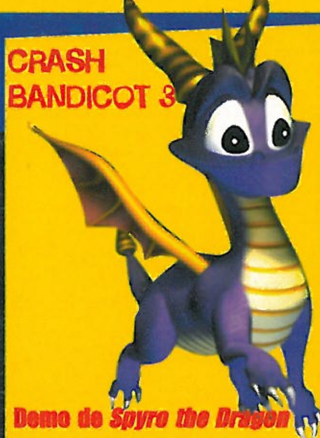


Rogue Trip

Introduce los siguientes passwords para conseguir:

Juega como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2
Juega como Nightsade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo
Juega como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1
Doble de pick-ups - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado
Más armamento - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2
Saltos ilimitados - Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2
Nivel de Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado
Jefe - Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2
Jefe 2 - Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo
Jefe con un amigo Big Daddy - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2

CRASH BANDICOOT 3



Demo de *Spyro the Dragon*

En la pantalla de título pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Accede al panel lateral y mueve el cursor sobre los iconos de equipo. Pulsa círculo sobre cada uno de los símbolos en los códigos siguientes:
A-Bomb - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
Victoria inmediata - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Dinero extra - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo.
Aparece el mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.
Chronoshift - Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X
Parabomb - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo.

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas

Pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Ve a la opción sonido y selecciona «FX Volume». Ahora pulsa L1+L2. El juego aparecerá ahora 400% completo y podrás acceder a todas las pistas.

Carreras nocturnas

En la pantalla de selección de circuito, pulsa todos los botones laterales hasta que aparezca tu coche con un faro. Ahora puedes competir en cualquier circuito de noche.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce como tu nombre los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:
BACKSEAT - El copiloto toma el volante.
PEASOUPER - Niebla en todas las pistas.
BUTTONBASH - Pulsa X y Círculo alternativamente para acelerar.
DIRECTORCUT - Te permite editar tus replays.
KITCAR - Edición personalizada del coche de *rallies*.
TROLLY - Tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT - Tracción trasera
HELIUMNICK - Copiloto con voz de pito.
MOREOOMPH - Modo turbo
BLANCMANGE - Coche verde que tiembla.

COLONY WARS

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir el efecto deseado:
Commander*Jeffer - Selección completa de niveles y misiones.
Tranquillex - Los láseres no se recalientan
Memo*X33RTY- Infinitas armas secundarias
Hestas*Retort - Energía infinita
All*cheats*off - Desactiva cualquier truco activado.

COLONY WARS: VENGEANCE

Introduce las siguientes passwords en la pantalla de códigos.
Vampire - Invencibilidad
Tornado - Todas las armas
Dark Angel - Evita el recalentamiento de las armas.
Chimera - Infinitas armas secundarias
Avalanche - Dinero ilimitado
Thunderchild - Todas las naves
Demon - Selección de nivel.
Blizzard - Súper Truco
Stromlord - Desactiva trucos

NHL '99

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:

3RD- Cambio de jerseys
BRAINY - Cabezones
BIGBIG - Jugadores grandes
SPEEDY - Jugabilidad más rápida
VICTORY - Secuencia de vídeo

COMMAND AND CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga

Cuando hayas terminado el juego con cualquiera de los dos bandos puedes jugar en Inglaterra donde encontrarás las misiones Giant Ant.

Modo Truco

Haz clic sobre el botón del menú «Teams» con el botón círculo o si utilizas ratón con el botón derecho. Mueve el puntero sobre los siguientes iconos en la barra de herramientas y pulsa círculo o el botón derecho del ratón sobre cada uno de ellos. ¡No podría ser más simple! ¿Verdad?

Cortina de acero
CUADRADO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Mapa completo
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Dinero
X, X, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

Victoria inmediata
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO

Derrota inmediata
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X.

Los civiles tienen nombre
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas

Selecciona modo Tournament e introduce WONITALL como si fuera tu nombre.

Todos los personajes

Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como si fuera tu nombre. Indicación: '' '' significa un espacio.

Modo cabezones

Selecciona el modo Tournament e introduce BIGHEADS como si fuera tu nombre.

Juega como Burg

Desactiva todos los jugadores, paneles y pistas. A continuación termina el primero con más de 3.400 puntos en modo simple.

CRASH BANDICOOT 2

Empieza con escudo

Cuando mueras mantén pulsado



TEKKEN 3

Personajes Secretos

Combate como Panda

Selecciona a Kuma en la pantalla de personajes y pulsa Círculo para jugar como Panda gigante



Combate como Gon

Para jugar como Gon, el divertido dinosaurio, derrótalo en el modo Tekken Ball, si lo quieres conseguir pronto, o completa el modo Time Attack e introduce tu nombre como GON.

Consigue al Doctor Boskonovitch

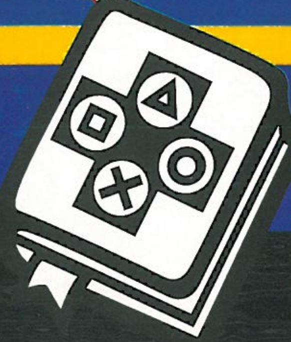
Para jugar como este científico loco completa el modo Tekken Force cuatro veces.

Vestuario alternativo

Hay cinco personajes que tienen un vestido alternativo. Para conseguirlo selecciona a tu personaje con el botón START.

Law: Disponible al empezar
Jin: Juega con él 50 veces
Xiaoyu: Juega con ella 50 veces
Anna: Juega con ella 25 veces
Gun Jack: Juega con él 10 veces





Arriba + Círculo. Cuando reaparezcas empezarás con un máscara.

Vidas extra
En la segunda warp room salta sobre el oso polar bebé y recibirás 10 vidas extra.

DEATHTRAP DUNGEON
En la pantalla de menú principal pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1. Entonces ve a la opción de cargar el juego y podrás acceder a todos los niveles.

DESTRUCTION DERBY 2
Ve a la pantalla para escoger circuito, selecciona el modo Championship. Ahora introduce tu nombre como alguno de los siguientes códigos:
Todas las pistas - MACSrPOO
Créditos animados - CREDITZ!
Secuencia de vídeo - ToNyPaRk

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Atributos de los jugadores ilimitados
En la pantalla de edición del jugador pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X, para conseguir infinitos puntos para situar tus habilidades.

Mucho dinero
Selecciona personalizar Squad, a continuación edición de equipo. Recoge tu club favorito y pulsa Cuadrado, X, Cuadrado, L2, L1. Ahora selecciona el dinero del club e increméntalo todo lo que quieras.

FIGHTING FORCE
Menú de trucos
Mantén pulsado Izquierda, Cuadrado, L1, R2 en la pantalla de menú principal. Ve a la pantalla de opciones y verás que puedes ser invencible y seleccionar cualquier escenario.





Crash Bandicoot 3: Warped
En el nivel Midnight Run, consigue un tiempo inferior a 14 segundos
DURO

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Para acceder a todos los trucos listados abajo pausa el juego y selecciona la opción «salir». Ahora mantén pulsado L2 e introduce el código que quieras.
Vidas Infinitas - Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo
Invencibilidad - Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda
Selección de nivel - Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha. Reinicia el juego y pulsa SELECT. Pulsa Izquierda para acceder a otras partes.
Citas de Gex - Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo. Reinicia el juego y pulsa SELECT para escuchar una cita.
Discurso de Gex - Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.
Reloj - Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Derecha, X. Esto te proporcionará un reloj. Para ver los mejores tiempos pulsa Cuadrado mientras te encuentras en el nivel Media Dimension.

Modo Debug
Introduce el código para la selección de nivel, y cualquier otro código en el nivel Media Dimension. Pulsa SELECT para conseguir el menú Debug.

Un buen final
Introduce este código. Ve y derrota a Rez para ver el final correspondiente.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, Cuadrado, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado.

G-POLICE
Invencibilidad
En la pantalla de descripción de la misión mantén pulsados los cuatro botones laterales, Círculo, Triángulo y Cuadrado. Ahora pulsa izquierda. Verás que no puedes progresar por el nivel actual con este truco activado.

Todas las armas con munición infinita
Haz lo mismo que arriba en la pantalla de «Armas Loadout». De nuevo, no puedes moverte por el nivel con este truco activado.

Misiones secretas
Para conseguir seis misiones extra introduce la palabra PANTALON en la pantalla de códigos. Estas misiones están localizadas en la opción de misiones de entrenamiento.

Otros efectos
Introduce estos códigos en la pantalla de passwords.
SUPACAM - Nuevo ángulo de cámara
BENIHILL - Tráfico a alta velocidad
WOOWOO - Luces intermitentes

GHOST IN THE SHELL
Selección de nivel y secuencias de vídeo
En la pantalla de menú principal pulsa R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R2.

LOST WORLD
Códigos

Estándar
Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.
Velociraptor - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo.
T-Rex - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.
Sarah - X, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo.

99 vidas
Compy - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

Velociraptor - X, X, C´ruculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, cuadrado, X , Cuadrado, Cuadrado, X, TRIÁNGULO.

T-Rex - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Triángulo.

Selección de nivel
Introduce estos códigos tres veces:
Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

TEST DRIVE 5
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de High Score:
VRSIX - Desbloquea todas las modalidades de juego
RONE
NTHREE
MTHREE - Introduce estos tres códigos para desbloquear todas las pistas y coches.
NOLIFE - Incluso más coches.
SPURT - Modo Súper Arcade.
AUXYRAY - Secuencia de vídeo musical extra.



MORTAL KOMBAT 4
Cambio de vestuario
Cuando selecciones a tu personaje pulsa Start dos o tres veces sobre el careto de tu personaje.

Lucha como Goro
Primero completa todo el juego con el personaje Shinnok. Mueve el cursor a la opción escondida y pulsa sin soltar R1. Ahora debes pulsar Arriba tres veces, y Izquierda una vez, después pulsa sin soltar L1. Mantén este botón pulsado hasta que empiece el combate. ¡Estupendo!

Lucha como Noob Saibot
Primero termina el juego como Reiko. Empieza el torneo en el modo para dos jugadores e introduce el código de Combate 012-012. Sal del combate y empieza de nuevo. Mueve el cursor hasta Hidden y pulsa sin soltar R1. Pulsa Arriba dos veces y una vez Izquierda. Pulsa sin soltar L1 hasta que empiece el combate.

Lucha como Meat
En el modo para dos jugadores selecciona la opción de grupo y gana. Sigue seleccionando la opción de grupo, ganando hasta que consigas regresar a Kai. Cuando luches, ¡oh, sorpresa!, serás Meat.

Menú de trucos
En la modalidad para dos jugadores introduce el Código de Combate 302-213. Sal del juego y ve al menú de opciones. Selecciona «VS Screen Enabled» (Activada Pantalla VS) y mantén pulsados durante 10 segundos L1+R1. Si activas Fatalities, tu contrincante realizará, para terminar, un gancho normal. Asegúrate de que no giras más de una vez en cada ocasión.

MOTORHEAD
Códigos especiales
Selecciona opciones y después los códigos para introducir lo siguiente:
Cowrules - Desbloquea los coches y pistas de la División 2
Fragtime - Desbloquea los coches y pistas de las Divisiones 1 y 2
Turbomos - Desbloquea Nolby hills, y los coches y pistas de la División 1 y 2
Lascode - Desbloquea coches y pistas Supercar - Sitúa la cámara encima del coche.

NFL BLITZ
Selecciona las cabezas de los personajes
Introduce los siguientes códigos y los jugadores más cercanos a la pelota tendrán una cabeza diferente.

DAVID	3456	AUBREY	6666
AZPOD	4777	ALLEN	7911
FRANC	1221	BYRON	1969
JUAN	6521	FRANZ	8421
BERT	8735	BRIAN	2221
JOVE	6644	GATSON	1111

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
Códigos
Introduce los siguientes códigos como tu nombre en la pantalla de opciones:
SEEALL - Cambia el punto de vista
SPOILT - Desbloquea todos los coches y las pistas básicas.
PLAYTM - Desbloquea la Pista Room
XCAV8 - Desbloquea la Pista Caverns
GLDFSH - Desbloquea la pista Scorpio Seven
MNBEAM - Desbloquea la pista Space Race
XCNTRY - Desbloquea la pista Auto Cross
MCITYZ - Desbloquea la pista Empire City
AMGMRC - Desbloquea el Mercedes
1 JAGX - Desbloquea el Jaguar
ROCKET - Desbloquea el Supercar

Códigos
Introduce el código de tu elección tras pulsar Start al finalizar una carrera y mantén los botones pulsados hasta que empiece la carrera.







PIFIAS

Nadie es perfecto
(los desarrolladores tampoco)

Soul Blade

Ya conocíamos el poder de Rock, pero cuando su último golpe manda a su contrincante fuera del ring, ¿Te has fijado lo lejos que lo envía?



Súper Claxon - START + SELECT + L2 + R1
Toca el claxon cuando un coche está justo delante tuyo para que se aparte.
Coche Duro - SELECT + CUADRADO + X
Golpea a los otros coches para tener paso
Modo cámara lenta - Arriba + X + Triángulo
Policía - Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha + L1 + R2
La nacionalidad del policía variará según pulses izquierda o derecha.
Aceleración - Izquierda + Cuadrado + Círculo

NUCLEAR STRIKE

Códigos
Munición ilimitada, armamento y gasolina
PACKISBACK
Empezar con cinco créditos
WARRIOR
Sin fuego enemigo
PHOENIX
Primera misión fácil
EAGLEEYE (fácil)
Sin enemigos
AVENGER
Volar más lejos
MPG
Vidas ilimitadas
LAZARUS
Más rápido
WARPDRIVE
Munición ilimitada
GOPOSTAL
Anuncio de Future Strike
COMMERCIAL
Accedes a cualquiera de los archivos strike, excepto el de los créditos, para ver el anuncio.

Código de nivel
Nivel 2 - CUTTHROATS
Nivel 3 - COUNTDOWN
Nivel 3b - PLUTONIUM
Nivel 4 - SABREJET
Nivel 5 - ARMAGEDDON
Nivel de bonificación - LIGHTNING

Nota: Muchas revistas te proporcionan como código para el nivel 4: PUSAN. Con este código la misión es mucho más difícil porque dependiendo de lo bien que lo hayas hecho en el nivel Plutonium la siguiente batalla será fácil o muy difícil. Si introduces PUSAN te encontrarás que no han sido destruidos ninguno de los puentes del nivel anterior por lo que habrá muchas más unidades enemigas. SABREJET es el código que consigues cuando destruyes todos los puentes, además de aislar a los refuerzos.

RAPID RACER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del nombre.

_boa - barcos extra
_qak - Convierte todos los barcos en patos de goma.
hurr - Desbloquea el barco Hurricane.
_day - Desbloquea todas las pistas de día.
_nit - Desbloquea todas las pistas nocturnas.
rrim - Desbloquea todas las pistas espejo.
frac - generador de pistas aleatorias.
winr - Siempre terminas el primero.
d_ _* - Carrera de día. * es el número de pista que quieras.
n_ _* Carrera de noche. * es el número de pista que quieras.
m_ _* Carrera espejo. *es el número de pista que quieras.
bxtr - Modo Porsche.
Introdúcelo en una partida guardada de Rapid Racer con una tarjeta de memoria.

RESIDENT EVIL

Lanzador de piedras
Termina el juego en menos de tres horas y será tuyo.

Llave especial
Si consigues terminar el juego rescatando a tus dos colegas recibirás una llave especial. Esto te permitirá entrar en el vestuario y cambiarte de ropa.

RESIDENT EVIL 2

Llave especial
Selecciona el modo de dificultad Normal, ve a la comisaría de policía sin recoger nada. Verás a Brad Vickers en el túnel. Mátale y busca su cuerpo pues tiene la llave especial. Ve a la habitación de guardar por la habitación

oscura y abre el armario. Puedes cambiar tus ropas. Claire puede conseguir un arma nueva, la Colt S.A.A.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y claves
Mientras estés jugando pulsa L2 (cinco veces), R2, L2 (tres veces), R2, L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces).

Todas las armas, kits de medicina, antorchas, y cristales para guardar
Cuando juegues pulsa L2, R2 (dos veces), L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2.

Encuentra la llave en la casa de Lara
Para encontrar la llave en el circuito de carreras de Lara, necesitas primero encerrar al mayordomo en el refrigerador. Ve a tu habitación y toma las antorchas situadas en la habitación que está al lado de la cama de Lara.

A continuación atraviesa el pasillo y sube al desván y enciende una antorcha. Encuentra la caja verde o azul y empújala dos veces hacia delante. Sal del altillo y ve a la biblioteca situada en el piso de arriba. En la estantería del mueble de la derecha hay un libro que tienes que empujar. Empújalo.

Una vez has empujado el libro se apagará el fuego de la chimenea. Ahora puedes ir a la chimenea y gira a la izquierda, ahora deberías poder trepar el muro hasta un pasadizo secreto, síguelo hasta llegar a una habitación.

En la habitación trepa hasta la cornisa y empuja la caja del altillo hacia la izquierda. A continuación ve al final de la otra cornisa, enciende una antorcha y tira de la palanca del muro. Mientras se abre la puerta pulsa círculo para girar y corre hacia la puerta que está situada bajo las escaleras.

Una vez has llegado abajo encontrarás otra caja verde empújala una vez hacia atrás y otra hacia la derecha. Salta al interior del pasadizo secreto y al agua. Nada por el estanque hasta alcanzar el otro lado, pero permanece cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua.



Puedes localizarla en el fondo del agua si sales del estanque y la buscas desde fuera.

Pasar de nivel
Mientras juegas pulsa L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (cuatro veces), L2.

Llave del Circuito
Para conseguir la llave del circuito pulsa R2, L2 (tres veces), R2, L2 (6 veces), R2, L2 (cinco veces), R2, L2 (dos veces) mientras juegas en la maravillosa mansión de Lara.

Habitación secreta en la Mansión de Lara
Cuando entres en la mansión dirígete a la piscina. Detrás del trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta de la habitación principal que tiene un interruptor detrás. Tira del interruptor y rápidamente gira y corre lo más rápido que puedas al salón. Dentro encontrarás algunos artefactos que ella ha recogido de sus aventuras.





Armas especiales
Debes jugar con el modo de dificultad Normal para acceder a ellas.

Lanzador de piedras
Termina el primer escenario en menos de tres horas, con una puntuación A o B.

Metralleta
Termina el segundo escenario en menos de tres horas con una puntuación de A o B.

Juega como Hunk
Termina el primer escenario con una puntuación A, a continuación termina el segundo escenario con los otros personajes de nuevo con una puntuación A. Guarda el juego y podrás acceder a un minijuego: *The Fourth Survivor.*



TOMB RAIDER III

Termina el juego entero en menos de 15 horas.

MEDIA/DURA

Juega como Tofu
Termina cada escenario tres veces, consiguiendo una puntuación A cada vez, de manera que juegues primero, segundo, primero, segundo, primero, segundo. No guardes ninguna. Cuando tengas las seis en tu tarjeta de memoria, guarda la cuarta.



ENVIANOS TUS TRUCOS

Si sabes algún truco o código... ¡envíanoslo! Si es nuevo o no lo hemos visto antes, verás tu nombre grabado en oro (vaya, al menos saldrá publicado en la revista). ¿Te animas? ¿Quieres estrenar la sección? Pues toma nota:

PlayStation Max
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



TOCA 2

El intríngulis de los juegos de carreras suele ser conducir por una pista complicada sin colisionar contra los muros de contención. *TOCA 2* está muy próximo a este ideal, y puedes estar seguro de que le sacarás el máximo partido con nuestra excelente guía.

Consejos generales

1 Estudia cada circuito a conciencia antes de intentar competir en él. Para ello, practica en el modo Single Race. Una vez que conozcas todos los lugares en los que debes usar los frenos, estarás preparado para la carrera.

2 Cuando empieces a jugar, escoge un coche y ponlo a prueba. Intenta aprender todo lo que puedas sobre él porque cuanto más sepas sobre tu coche mayor rendimiento podrás sacarle.

3 No subestimes la importancia de la vuelta de calificación. Es conveniente conseguir un buen tiempo de calificación para etapas más duras. Sólo tienes una oportunidad para conseguir una buena posición en la parrilla de salida, por lo que debes hacer buen uso de ella.

4 Examina la configuración de tu coche antes de cada carrera, ya que cada circuito requiere unas características diferentes. En Thruxton, por ejemplo, necesitarás sacarle el máximo partido a tu sexta marcha, para ir a todo trapo en las rectas, mientras que en Brands Hatch no tienes porqué cambiar la configuración de marchas por defecto.

5 Los frenos son vitales. Úsalos a menudo. Puedes evitar derrapes frenando con tiempo para que tu velocidad sea la apropiada para tomar la curva antes de empezar a entrar en ella.

6 Cada circuito tiene un trazado de carrera, que es la mejor ruta que puedes seguir.

Memoriza la trayectoria perfecta de cada circuito para que te resulten más fáciles.

7 Atento a los atajos. Pueden ahorrarte algunas de las chicanes más desagradables y ayudarte a recortar algunas décimas en tus tiempos.

8 Asegúrate de tener el volumen encendido para poder escuchar lo que te dicen desde boxes. Pueden darte información muy valiosa. No entres en boxes cuando esté tu compañero de escudería. Es una pérdida de tiempo inútil.

9 Sin duda, la mejor manera de jugar a *TOCA 2* es hacerlo con un volante, sobre todo si dispone de pedales analógicos. Poder frenar y acelerar gradualmente hace que el juego sea mucho más fácil.

10 Si te sales de la carretera y terminas en la hierba no intentes frenar o girar bruscamente. Manténte en línea recta hasta volver a la calzada. De esta manera evitarás dañar en exceso tu coche o derrapar.

Probando... Probando...

Para tu regocijo, *TOCA 2* presenta un nuevo circuito de pruebas excelente en el que puedes experimentar con los diferentes coches y configuraciones. A diferencia de otros juegos de carreras, no tienes que abandonar el circuito para cambiar tu configuración. Sólo tienes que hacer pausa en el juego, cambiar la configuración y continuar la partida para probar qué tal responde el coche con los cambios introducidos. Antes de participar en una auténtica carrera con tu configuración mejorada, asegúrate de cambiar las condiciones de la superficie del circuito de pruebas para poder examinar el coche por completo.

Elige el auxiliar apropiado

Tras batallar en varios Campeonatos y niveles de dificultad de *TOCA 2*, puedes escoger varios circuitos extra y coches auxiliares. Cuando elijas un coche auxiliar es muy importante tener en cuenta que su manejo es bastante diferente.

Fiesta
Este coche es muy similar en todo a los coches TOCA, excepto en su potencia. Tiene un buen manejo, pero es muy lento y por tanto es una elección un tanto pobre.

Van Diemen
Se trata de una pequeña, pero potente, bestia a cuatro ruedas. Es un vehículo muy competitivo y requiere atención constante para no sobrevirar. Sin embargo, su principal inconveniente es que no soporta demasiado bien los golpes, por lo que tendrás que tener un cuidado especial para no colisionar con nadie ni con nada.

Lister, AC, TVR y Jaguar
Deberás cambiar tu estilo de conducción. Con un coche TOCA debes frenar a 75 o 50 metros de la curva. En cambio, con estos coches tienes que frenar a unos 100 metros y en el caso del Jaguar debes frenar incluso con más tiempo que con los otros (a 150 metros).
No escatimes gasolina cuando rebases el interior de la curva para aumentar la velocidad, pero sé moderado con el acelerador, especialmente con el Lister, o acabarás haciendo un trompo. Hay algunos giros en horquilla que permiten a los AC, el Jaguar y TVR sobrevirar al salir, lo cual puede resultar divertido.

Scorpion
Este coche se comporta de una forma muy similar al Van Diemen en muchos aspectos, sólo que es mucho más sensible. Así que mejor será que evites las colisiones todo lo que puedas.



LOS CIRCUITOS

DONINGTON GP



1 Manténte a la izquierda en la recta principal para girar a la derecha. Frena con tiempo y gira tarde para agarrarte a las bandas sonoras (el borde rojiblanco de la calzada) de la derecha y acelera al salir de la curva.

2 Una vez pasas la curva Hollywood, un viraje abierto a derechas, te encuentras con las Curvas Craner. Debes pasarlas sin frenar.

3 Reduce pronto en la Old Hairpin, una curva cerrada a la derecha.

4 Bajo el puente y pasadas algunas curvas bastante fáciles, encontrarás la curva McLeans, un viraje muy cerrado a la derecha. Este giro es vital porque si lo haces demasiado lento perderás tiempo y si vas demasiado rápido acabarás fuera de la pista.

5 La siguiente curva a la derecha, Coppice, es bastante fácil. Después viene la recta, en la que tendrás que situarte a la derecha antes de frenar bruscamente para cruzar con suavidad las eses.

6 Es muy importante frenar al llegar a las curvas en S. Para evitar que los frenos se bloqueen es preferible frenar demasiado pronto que demasiado tarde. Ve por la izquierda intentando no chocar con los coches controlados por la CPU, que frenan pronto. Frena antes de girar bruscamente y después acelera al dirigirte a la última horquilla, Goddards. Aquí puedes apurar la frenada tanto como te atrevas, después acelera al salir y sigue por la recta principal.

DONINGTON SHORT

Sigue los consejos que te hemos dado para Donington GP, pero acuérdate de mantenerte a la izquierda una vez pasada la curva Coppice, preparado para la chicane final. Frena con tiempo, gira tarde y acelera al salir, pegándote al interior antes de abrirte a la derecha para empezar una nueva vuelta.

BRANDS HATCH



1 La primera curva a la derecha, Paddock Hill, tiene un pequeño desnivel y deberás conseguir una trayectoria perfectamente uniforme, apurando la frenada, acercándote al máximo al interior derecho de la curva, pisando a fondo el acelerador a la salida y reduciendo enseguida.

2 Manténte a la izquierda al acercarte al puente, y frena con tiempo porque te espera la horquilla de Druids. Cuando pases la primera mitad de la curva, pisa a fondo el acelerador.

3 Intenta mantenerte a la derecha para afrontar la siguiente a la izquierda, Graham Hill. Desplázate a la izquierda para pegarte al interior a toda velocidad.

4 Sigue acelerando en Surtees a pesar del terreno irregular, pero prepárate para frenar a fondo en la cerrada curva a derechas que te lleva hasta la McLaren. Después viene la larga curva final, en la que puedes ir a toda velocidad.

SILVERSTONE



1 Puedes tomar la primera curva a la derecha a toda velocidad siempre que sigas la trayectoria correcta. Suelta un momento el acelerador al entrar en la curva y al salir mantén el pedal a fondo.

2 Afronta Maggotts desde la derecha de la pista y no corras demasiado en ese tramo. Cuando te aproximes a la Farm, una curva en horquilla, suelta el acelerador en la señal de 100 metros y empieza a frenar a los 50 metros. De esta manera podrás deslizarte por la curva sin problemas.

3 Acelera a fondo tan pronto como llegues a mitad de curva para enderezar tu coche y dirigirte rápidamente al Bridge, que puedes tomar a toda velocidad.

4 Priory, la siguiente curva a la izquierda, puede ser tomada mucho más rápido de lo que parece a primera vista. Manténte a la derecha de la pista, frena a fondo y después gira bruscamente. Esto te permitirá una mayor aceleración y salir de la curva a mayor velocidad.

5 La última curva a la izquierda es más cerrada, por lo que tienes que frenar con tiempo y usar todo el ancho de la calzada para salir acelerando. La curva a derechas de Luffield puede tomarse casi a toda velocidad. Después viene la recta y la línea de meta.

THRUXTON

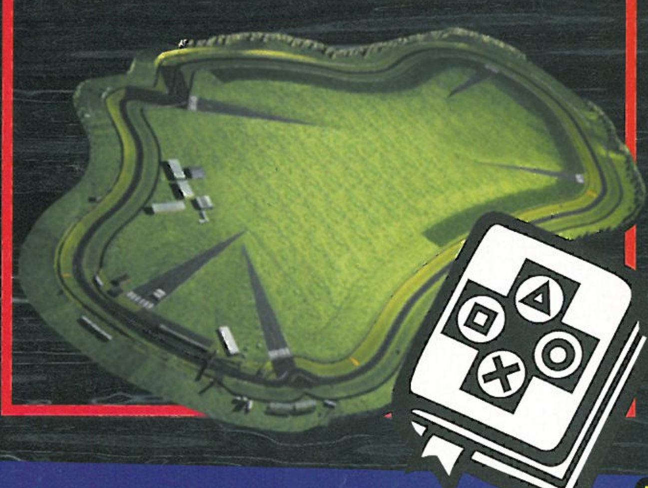
1 Manténte a la derecha al pasar por Allard, después ponte a la izquierda para encarar la siguiente curva. Asegúrate de frenar con tiempo para poder acelerar al salir de la curva, a continuación gira a la izquierda en Coob, y después a la derecha en Seagrave, una curva en ligera pendiente.

2 La siguiente curva a la izquierda puede pillarte un poco por sorpresa, pero no es tan cerrada como parece. Continúa a toda velocidad.

3 Puedes pasar las curvas Goodward y Village a gran velocidad. Pisa el acelerador.

4 A partir de aquí tienes que acelerar a fondo durante todo el camino, pero asegúrate de girar con suavidad porque es muy fácil perder el control si vas a toda velocidad.

5 El único tramo difícil que queda es la chicane Club. La mejor forma de encararla es frenar pronto, y después pasar por el centro, pegándote a los interiores.



TOCA 2

OULTON PARK

1 Puedes tomar la primera curva a toda velocidad, aunque tendrás que seguir una trayectoria perfecta si no quieres comértela.

2 La siguiente gran curva es la de Cascades, en la que deberías soltar un poco el acelerador antes de entrar en ella y frenar a fondo para afrontar la Fosters, una curva cerrada a la derecha. Es bastante ancha, por lo que podrás salir de ella a una velocidad considerable.

3 Pasada la curva, vigila con la pista irregular de la izquierda antes de tomar Knickerbrook a toda velocidad, en la que debes seguir las bandas sonoras de su interior para asegurarte una salida segura.

4 Puedes tomar la curva Druids a toda velocidad, aunque debes ser perfecto en tu trazado. En cambio, tendrás que frenar pronto y a fondo al llegar a la Lodge, una curva estrecha a la derecha.

CROFT

1 Manténte a la izquierda en la recta de salida y utiliza un poco el freno al encarar la primera parte de la desagradable Hawthorn Bend, de 180 grados.

2 Derrapa por el interior de la derecha antes de dirigirte al interior del siguiente giro a la izquierda. Vuelve a frenar un poco antes de trazar la parte final de esta curva a derechas con suavidad y acelerando al salir.

3 Cuando te acerques a la Tower Bend, frena con tiempo para hacer un buen trazado que te permita acelerar en la siguiente recta, a través de las curvas en S, pégate a ambos interiores para trazar una línea tan recta como te sea posible, y dirígete hacia el complicado interior doble a mano derecha. Mantén una buena trayectoria durante todo el tramo y asegúrate de acelerar al salir.

4 Mantén la aceleración hasta que debas girar a la izquierda, desplázate a la izquierda, frena a fondo y gira pronto en la curva situada a la derecha, extremadamente cerrada. La horquilla final es un lugar muy común para adelantar, por lo que tienes que frenar tan tarde como te atrevas. Acelera al salir de esta última curva para entrar en la recta camino de la línea de meta.

KNOCKHILL

1 Manténte a la izquierda al inicio de la carrera y asegúrate de entrar con un ángulo apropiado en la primera curva. No pises demasiado la banda sonora interior porque puedes salir disparado.

2 Tienes que mantener una buena trayectoria para encarar la siguiente curva a la izquierda. Asegúrate de enderezar el coche y frenar pronto para tomar la siguiente curva a la derecha, la McIntyre.

3 Cuando salgas de Butchers, asegúrate de mantenerte a la izquierda para afrontar la chicane. Pisa la banda sonora de la izquierda antes de girar a la derecha y pisar a fondo el acelerador para entrar en la recta corta.

4 Puedes tomar la curva CLARK a toda velocidad, pero asegúrate de seguir la trayectoria perfecta.

5 La horquilla final es a menudo un buen lugar para adelantar, si frenas correctamente. Una vez pases la marca de 100 metros, apura la frenada, gira tarde y acelera a fondo al salir.

SNETTERTON

1 Puedes tomar la primera curva a toda velocidad si consigues la trayectoria apropiada y tienes agallas para intentarlo. Evita golpear el interior de la curva, y conservarás una buena velocidad a la salida.

2 Sé cauto en la curva Sear. Frena con tiempo y gira bruscamente, ¡o lo lamentarás!.

3 La siguiente recta termina en una chicane a izquierda y derecha muy complicada. Tienes dos opciones: frenar a fondo y trazarla como dios manda, o pasar por la hierba, que se convertirá en un pequeño pero práctico atajo.

4 Tras un par de pequeñas curvas, la vuelta termina con una chicane muy desagradable, por lo que tienes que reducir tu velocidad. Después vuelve a acelerar enseguida y quizá podrás avanzar un puesto antes de llegar a la línea de meta.



FIFA '99

PlayStation ha enloquecido con tantos nuevos juegos de fútbol. Éste es uno de los mejores. Y ahora tienes la oportunidad de descubrir todas las habilidades de los jugadores y cómo marcar continuamente.

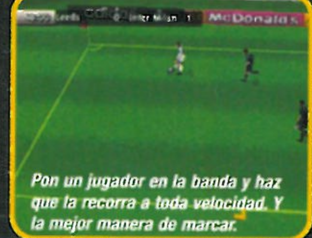
CÓMO METER GOLES

Emplea algún tiempo para aprender cómo realizar este movimiento y podrás marcar casi siempre que lo utilices.

1 Lo primero que necesitas es un jugador que corra por la banda. Puedes mandar a alguien que se sitúe en esa posición o pasar el balón a un jugador que ya esté en esa zona. Entonces corre lo más rápidoque puedas dándole al botón Triángulo sin parar.



Parece que, por el momento, el portero controla la situación con facilidad.



Pon un jugador en la banda y haz que la recorra a toda velocidad. Y la mejor manera de marcar.

2 Es probable que se te acerque algún adversario para hacerte una entrada. Debes superarlo para poder aproximarte a la línea de fondo y meter el balón en el área. Para conseguirlo, simplemente tienes que dejar atrás a al jugador que te esté marcando dirigiéndote hacia la línea de banda, entonces rectificar tu trayectoria una vez que lo hayas superado y seguir por la banda. Sobre todo, ten cuidado de no enviar el balón fuera.

3 Ahora estarás cerca de la línea de fondo. Deberías intentar meter el balón en el área, pero no uses el botón de disparo (círculo) porque la defensa rechazará siempre de cabeza. En su lugar, utiliza el botón de pase (X) para enviar la pelota a ras de suelo. A tus oponentes no les hará ni pizca de gracia.

4 Tan pronto como hayas pulsado X, la pelota viajará al interior del área. Fíjate donde está tu delantero centro. Cuando esté libre de marcaje, mantén pulsado el botón de disparo (Círculo) con el que rematará al fondo de la red. Si ves que tiene algún defensa encima, no le hagas chutar, mejor que la pase. La pelota llegará a otro jugador mejor situado. Haz que remate directamente y conseguirá introducir la pelota en la portería casi con total seguridad.




¡Adelante con ese balón!

Intenta mantener a los delanteros rivales tan lejos de la portería como te sea posible para que no puedan disparar.

HABILIDADES

Es fácil conseguir que tus jugadores muestren algunas habilidades realmente brillantes. Todo lo que necesitas es tener el balón, mover al jugador y utilizar los botones laterales.

1 Si pulsas L1, saltarás por encima del defensa con la pelota todavía pegada a tus pies cuando intente entrarte. Se trata de la famosa jugada que hizo esa estrella mejicana en el último Mundial. ¿Recuerdas?

2 Si pulsas R1, tu jugador hará un pase en profundidad. Si ves a algún compañero de equipo situado frente a ti cuando te encuentres en campo rival, intenta un pase en profundidad. El balón no irá a sus pies, sino delante de él para que corra y consiga una buena posición.

3 L2 y R2 son un poco diferentes. Cuando te mueves con el balón a tus pies, puedes mantener pulsado uno de estos botones y después pulsar el Cuadrado, el Círculo o el Triángulo para llevar a cabo algunos trucos asombrosos. Úsalos para superar a los defensas centrales más difíciles de sortear. Antes de proporcionarte los combos, unas palabras de advertencia: no olvides soltar los botones laterales tan pronto como hayas completado las habilidades. ¡David Ginola empieza a temblar!

L2 y Cuadrado: Si mantienes ambos botones pulsados, podrás elevar la pelota de tacón por encima de tu cabeza mientras sigues corriendo.

L2 y Círculo: Tu jugador realizará la bicicleta (giro y salto por encima de la pelota, todo al mismo tiempo) a la izquierda. Un movimiento absolutamente perverso.

L2 y X: Esto permite a tu jugador realizar una croqueta (pisar la pelota y correr con ella de lado) a la izquierda. A la mayoría de defensores se les pondrá la piel de gallina.

R2 y Cuadrado: El jugador se dará media vuelta, elevará la pelota, la enviará por encima de su cabeza, se girará y correrá hacia la pelota. En nuestra opinión, éste es de largo el mejor truco.

R2 y Círculo: Tu jugador realizará la bicicleta a la derecha.

R2 y X: Esto permite a tu jugador realizar una croqueta a la derecha.



¡Si sigues nuestros consejos, verás un montón de celebraciones como ésta!



¿Habrán ido a clases de baile para aprender a menearse de esta manera?

Consejos

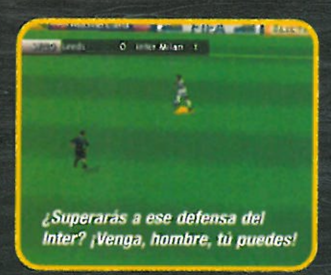
1 Si centras al área, envía la pelota lejos del alcance del portero para que no pueda hacerse con ella. Lo puedes conseguir presionando Izquierda o Derecha al tiempo que chutes la pelota.

2 Intenta no lanzarte a los pies de tus oponentes constantemente o concederás al equipo rival libres directos todo el rato, además de arriesgarte a que expulsen a alguno de tus jugadores. Lo que tienes que hacer es correr junto al adversario que lleva el balón y pulsar Círculo para robarle la pelota.

3 ¡Si tu equipo nunca se impone en los balones altos, haz que el portero pase la pelota a los defensas. De esta forma no perderás el balón continuamente. Utiliza la X para hacerlo.

4 No corras en línea recta con la pelota o te entrarán. Muévete a un lado y a otro para dificultar la labor de los defensas.

5 Es muy difícil marcar desde fuera del área. Por lo tanto no intentes chutar hasta que alcances la frontal.



¿Superarás a ese defensa del Inter? ¡Venga, hombre, tú puedes!



Utiliza nuestros maravillosos trucos y habilidades para desembarazarte de tus rivales.



No olvides pulsar Triángulo para correr con el balón en tus pies.



Crash Bandicoot 3: Warped

El marsupial más famoso de PlayStation nos descubre en su tercera aventura mejores habilidades, ataques más efectivos y nuevos personajes. Seguro que vas a necesitar ayuda, ¿verdad?

Habilidades nuevas

Cada vez que Crash derrota a un jefe enemigo recibe como premio una habilidad nueva. Aquí las tienes:

Jefe derrotado: Tiny Tiger
Nueva habilidad: Ataque torbellino combinado con barrigazo
Esta habilidad es simplemente una versión mejorada del ya existente lanzamiento en plancha. La principal ventaja de este nuevo movimiento es que provoca temblores, por lo que permite matar a todos los enemigos; no sólo los que hayan quedado justo debajo de tu barriga sino también a los que se encuentren cerca.

El nuevo Golpe Giratorio con la Barriga.

Jefe derrotado: Dingodile
Nueva habilidad: Doble salto
Si pulsas el botón de salto mientras te encuentras en el aire puedes realizar un doble salto. Viene muy bien para saltar a esas plataformas tan difíciles de alcanzar y, combinado con el Súper Giro, permite salvar cualquier agujero con muchísima facilidad.


Menudo salto que se ha pegado.

Jefe derrotado: N. Tropy
Nueva habilidad: Súper Giro
Este movimiento permite a Crash realizar su famoso ataque en torbellino cinco veces seguidas, sin pausa. Viene que ni pintado para pasar a través de una enorme pila de cajas y para derrotar a los enemigos fácilmente. Pero ojo, una vez hayas empezado a ejecutar este movimiento, no podrás interrumpirlo.


Su nuevo movimiento Súper Giro lo ha dejado fuera de control.

Jefe derrotado: N. Gin
Nueva habilidad: Lanzador de Manzanas
La mejor de las nuevas habilidades de Crash es, sin duda, el Lanzador de Manzanas. Si pulsas L1 Crash activará una especie de *bazooka* con el que puede disparar contra todo lo que desee, desde enemigos indeseables, a cajas de Nitro o incluso gemas importantes. ¡Ahí va eso! Vaya resultado.


Esto ya está mejor. ¡Frutaaaas fueraaaa!

Jefe derrotado: N. Cortex
Nueva habilidad: Súper Sprint
Cuando pulses R2, Crash moverá con fuerza sus brazos y correrá mucho más rápido. Es de vital importancia si quieres conseguir las cruces. Esas secciones contrarreloj ya no deberían representar ahora ningún problema, ¿no?


Este es el Súper Sprint de Crash. Mira cómo corre.

Objetos Coleccionables

Diamantes: Hay un diamante en cada uno de los 25 niveles principales del juego. Cuando consigues los cinco diamantes de un mismo mundo aparece el jefe enemigo de ese mundo.



Gemas: Hay unas 44 escondidas por todo el juego. Cada nivel tiene una Gema Caja que se consigue cuando rompes todas las cajas de ese nivel, aunque algunos niveles tienen más de una. Las gemas se encuentran cuando tomas los caminos más difíciles de los niveles o cuando cumples con una serie de requisitos. Hay también cinco gemas de diferentes colores, que son las siguientes:



Roja: Ve hasta el final de un nivel y verás una caja «!». Golpéala, regresa por donde has venido por el túnel hasta que veas un montón de cajas de metal y de TNT. Cuando le des al interruptor aparecerá una caja de TNT. No te abalances sobre ella, sólo toca la parte superior de la misma y luego échate para atrás. La caja abrirá un camino de una explosión. Síguelo y acabarás encontrando la gema roja.

Azul: Para llegar a donde está la gema azul debes conseguir primero todos los diamantes, gemas y cruces disponibles en este mundo aparte de los que necesita la gema azul. Cuando los tengas, las plataformas de las calaveras se solidificarán y te llevarán a un sub-nivel muy difícil al final del cual encontrarás la gema azul.

Verde: Tienes que usar las plataformas de las calaveras, lo que significa que de nuevo debes conseguir primero todos los diamantes, gemas y cruces de este mundo. Como podrás comprobar, no es una tarea fácil en absoluto.

Amarilla: La única forma de hacerte con esta gema es a través de la warp room que se activa una vez has conseguido cinco cruces. No obstante, verás que entrar en el nivel colgante te costará 15 cruces, así que asegúrate de que vas bien abastecido.

Púrpura: Para llegar a donde está la gema púrpura, tendrás que subirte a la plataforma de la calavera. Para que esta plataforma se solidifique, de nuevo tienes que conseguir primero todos los diamantes, gemas y cruces de este mundo. Al final de este camino, que es muy difícil, encontrarás la gema púrpura. Y no veas qué gema púrpura más bonita. Bien que merece la pena todo ese esfuerzo.

Cruces: Consigues una cruz cuando consigues pasar un nivel en un tiempo determinado. Una vez has conseguido el diamante de un nivel puedes volver a entrar en ese nivel e intentar conseguir la cruz, recuerda que para ello debes pasarte el nivel muy rápido. Éstas pueden ser de tres colores: Bronce, Oro y, por ser ultra rápido, la Platino. Cuando tengas cinco cruces podrás entrar en la warp room secreta. ¡Y ya está! Esperamos que esta guía te sirva para ser el rey de *Crash 3*.



Consejos

1 Tómate tu tiempo. Es muy tentador ir a toda pastilla por el nivel, pero sólo deberías hacerlo cuando vayas en busca de una cruz. En el modo Normal, procura fijarte en lo que sucede justo delante tuyo y estudia tus ataques con detenimiento.

2 En cuanto consigas el Doble Salto, úsalo para salvar todos los agujeros. De esta manera, será casi imposible que te caigas dentro.

3 Cuando te hayas hecho con tres máscaras te volverás invencible durante un breve espacio de tiempo. Sin embargo, morirás si te caes por un barranco. Así que procura evitarlo.

4 Siempre que puedas usa el Lanzador de Manzanas contra tus enemigos más peligrosos. Es seguro, económico y respetuoso con el medio ambiente.

5 El juego es compatible con el pad analógico, pero no lo uses. No ayuda a ejecutar esos saltos tan quisquillosos. ¡Desconéctalo ya!

TOMB RAIDER III

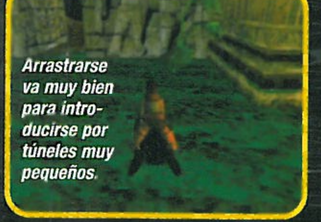
La chica más famosa de los videojuegos regresa para intentar, por tercera vez, encandilar a la gris de Sony. Para ayudarte a controlar a Lara el equipo de MAX te ofrece la guía más práctica. ¡Ponte en marcha!

Nuevos movimientos

Además de correr y saltar, Lara dispone ahora de nuevas habilidades que resultan imprescindibles a medida que progresas en el juego. Son éstas:

Agacharse/Arrastrarse

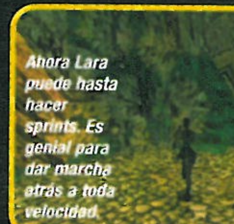
Si pulsas el botón L1, Lara se agachará. Para que se arrastre, pulsa uno de los botones de dirección del pad. Es mucho más útil de lo que parece, ya que en esta nueva entrega deberás explorar muchos túneles estrechos. También sirve para esconderte de los enemigos.



Arrastrarse va muy bien para introducirse por túneles muy pequeños.

Sprint

A mucha gente le pareció que Lara era demasiado lenta en las anteriores entregas de *Tomb Raider*. Para contrarrestar esto, ahora puede hacer sprints. Cuando corra, mantén apretado el botón R2 y Lara saldrá pitando, aunque sólo por un breve espacio de tiempo (te lo muestra un indicador debajo de la barra de energía).



Ahora Lara puede hasta hacer sprints. Es genial para dar marcha atrás a toda velocidad.

Rodar hacia delante

Si realizas este movimiento mientras haces un sprint, Lara podrá pasar por debajo de plataformas que caen o techos bajos, al tiempo que sigue moviéndose hacia delante. Mucho más útil de lo que parece.



Prueba a rodar hacia delante para evitar sitios peligrosos.

En Tomb Raider 3 tendrás que darle a más interruptores que antes. ¡Y hay montones de puzzles!

Armas nuevas

Junto a las pistolas normales, Lara dispone de varias armas que puede usar para despachar a toda clase de malos.

Escopeta

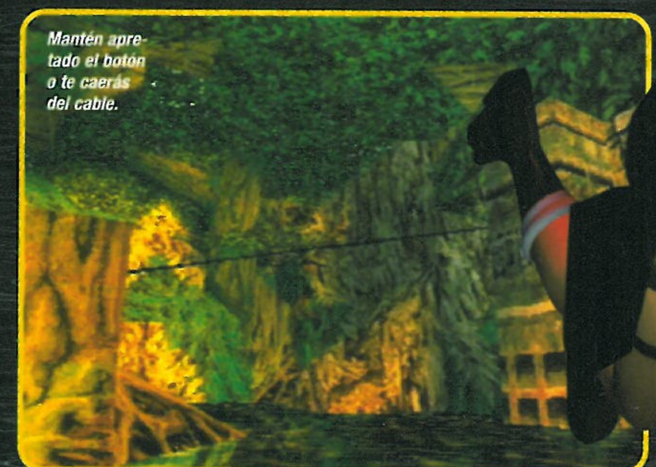
Velocidad del tiro: 4/10
Daño: 5/10

La escopeta es mucho más potente en esta entrega. Cuenta con munición normal, pero sus disparos cubren un área muy extensa. Va muy bien para combatir contra los primeros jefes enemigos.

Uzis

Velocidad del tiro: 10/10
Daño: 6/10

Los Uzis de *Tomb Raider II* vuelven a estar presentes en esta entrega. Sus disparos son muy rápidos pero, sorprendentemente, no causan mucho daño. Con todo, son de gran ayuda contra enemigos voladores o de movimiento lento.

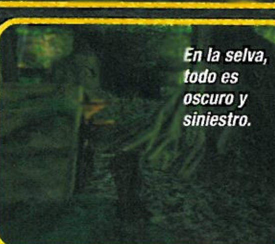


Mantén apretado el botón o te caerás del cable.

Águila del Desierto

Velocidad del tiro: 6/10
Daño: 8/10

Sustituye a la Magnum de *TRII*. El Águila del Desierto es nuestra arma favorita. No es muy rápida, pero sí asombrosamente potente. Matará a la mayoría de los enemigos normales de uno o dos tiros.



En la selva, todo es oscuro y siniestro.

Metralleta MP5

Velocidad del tiro: 10/10
Daño: 7/10

Todo un señor armamento. La metralleta es ligeramente más potente en esta entrega y deberías reservarla para los jefes enemigos situados a medio alcance. Es muy ruidosa y no veas la pasada que cargarte a los malos con ellas.

Lanzador de granadas

Velocidad del tiro: 3/10
Daño: 10/10

¡Bum! Es muy difícil alcanzar a los enemigos con el lanzador de granadas, pero si lo consigues los dejarás hechos papilla. Muy útil para abrir agujeros y disparar contra enemigos distantes.

Arpón

Velocidad del tiro: 4/10
Daño: 2/10

Es muy lento y débil, pero el arpón cuenta con un punto muy importante a su favor. Es la única arma que puede ser utilizada debajo del agua. Muy útil.

Lanzador de cohetes

Velocidad de la bala: 2/10
Daño: 10/10

El no va más en armas. Un solo disparo es suficiente para matar. La trayectoria del disparo no puede ser más recta. No obstante, presenta un problema. Sus municiones escasean, así que no lo malgastes.

Y esto es todo en lo que a las armas se refiere. Ya puedes lanzarte al ataque.

Consejos

1 Mira por todas partes. Si te quedas bloqueado, fíjate en la superficie de las rocas, mira por debajo de los agujeros e incluso en los tejados. Siempre suele haber una abertura en ellos.

2 Procura ir caminando cuando te acerques a un saliente. La mayoría de las veces, un paso mal dado por el filo significará la muerte.

3 Intenta reservar tus armas más potentes para cuando tengas que enfrentarte con los jefes enemigos. Usa tus pistolas siempre que te sea posible.

4 No dispares a los personajes nada más verlos. A veces, hasta te pueden ayudar. Un buen ejemplo lo tienes en la prisión Área 51. Cuando liberes a los prisioneros, se cargarán al vigilante que te persigue. Qué bien, ¿no?

5 Los cristales para guardar el juego escasean a medida que avanzas en el juego, así que guarda sólo cuando tengas uno nuevo.

Ojo con las puntas como éstas. Si te das contra una de ellas, lo tienes claro.



Platinum

Metal Precioso

Consigue tus títulos favoritos por sólo 3.990 pesetas. La selección Platinum es fenomenal. Este mes tenemos lucha, disparos, héroes de acción y mucho más. ¿Preparado?

Soul Blade

Aquí llega un salvador de almas. Con *Soul Blade* tus dedos y tu dinero están a buen recaudo. Nada de aporrear botones en este título de lucha.

PILLAMOS a un malo, lo lanzamos a una altura de 25 metros y nos lo pasamos de cabeza en cabeza como si fuera un balón de béisbol. ¿Cómo? No lo sabemos. Para qué nos vamos a engañar, a no ser que alguien se haya dedicado a estudiar los movimientos de *Tekken 3*, la mayoría de la gente no sabe lo que hace cuando juega con *beat 'em-ups*. *Soul Blade* es otra historia.

En *Soul Blade*, cuando golpeas a tu enemigo dos veces en la cabeza, le agarras por los pies y le pegas un viaje hasta dejarlo sin sentido, sabes perfectamente lo que estás haciendo. «Ya ves», sueltan los incondicionales de *Tekken*, «*Soul Blade* va a tener que ofrecer algo mejor, porque si no...». Desde luego, también está lo de las espadas gigantescas que usas para partir a tus enemigos en dos.

Hay un montón de espadas malvadas esperándote. Cada uno de los 14 personajes porta un arma diferente, desde una pequeña daga hasta una maza enorme. Cervantes es un tramposo descarado porque saca dos espadas para pelear. No importa, es un viejales muy lento. Voldo a pesar de estar ciego, se las apaña para fulminarte en un santiamén con unos cuantos repasos con sus manos en forma de cuchillo. Hay muchos movimientos especiales con los que despachar a tus contrincantes. Pero el juego te lo pone muy fácil para que ni te molestes en ponerlos en práctica. *Soul Blade* es un juego de lucha pensado para los más perezosos. Pulsas tres veces el mismo botón y hala, tu enemigo muerde el polvo.

No te preocupes. Todavía quedan un montón de combates estupendos en los que clavar nuestras espadas. En el modo supervivencia te enfrentas a los luchadores utilizando un sistema de rotación. Los encontronazos entre dos jugadores, llenos de acción, son totales. Pero lo mejor es el modo aventura, en el cual viajas por el mundo, cargándote a todos los enemigos que pilles. A medida que vas ganando combates, vas recibiendo espadas cada vez más enérgicas hasta que, finalmente, te encuentras con el malo más malo. Cuando hayas acabado con él, te será entregada la «Soul Charger», la espada más poderosa del universo.

Puede que Cervantes tenga dos espadas, pero eso no impide que reciba un buen patadón.





¿Podrá Souledge luchar con una pelota de playa?



El ballet siempre va bien cuando toreas a tus enemigos.

La próxima vez que tengas una clase de historia aburrida piensa en *Soul Blade*. Su decorado es muy antiguo ya que está basado en la Edad Media. Los gráficos son una pasada y, en fin, el juego es mucho más interesante que una lección sobre el sistema agrícola medieval. *Soul Blade* no es *Tekken 3*. De todas formas, si todavía no tienes un *beat 'em-up*, *Soul Blade* bien merece las 3.990 pesetas. Además, si te lo montas bien, siempre podrás ahorrar para comprarte también *Tekken*.

PUNTUACIÓN 90%

Hercules

Debería existir una palabra que designara aquello de una buena película, pero un mal juego. Bueno, qué más da. El caso es aquí tienes otro ejemplo de ello.

Hercules está hecho un fortachón. Puede acarrear un bloque de cemento de dos veces su tamaño.

HERCULES es un clásico de Walt Disney, uno de los favoritos de *Max*. Por cierto, estamos hablando de la película, no del juego. Porque, al igual que *Small Soldiers*, es otro caso de una buena película, pero un mal juego. *Hercules* es un título de plataformas al estilo de *Crash*. Es casi un 3-D, pero no lo suficiente. Y aquí es donde se acaban las similitudes. Mientras que en *Crash* hay todo tipo de puntazos, en *Hercules* no hay nada, ninguna sorpresa. Venga, adivina lo que tienes que hacer... ¿Lo ves? Era fácil, ¿no? Correr por todas partes recogiendo monedas y jarrones, encontrar gemas para guardar el juego, dar grandes saltos de fe y despachar al jefecillo enemigo. ¡Pues vaya! ¿No hay ni siquiera un arma diferente o un arma sorpresa? ¡Nos tememos que no!

Si tienes que escoger entre comprarte la película o el juego, ¡cómprate la película! Por suerte, si optas por adquirir el título para PlayStation sólo te costará 3.990 pesetas.





Los niveles de Hercules tienen un aspecto absolutamente fabuloso. Es una lástima que el juego sea tan malo.



Time Crisis

No te molestes en contar moneditas para jugar con las máquinas recreativas. Puedes jugar tantas partidas como quieras con *Time Crisis* y por sólo 3.990 pesetas.

«NO DEBERÍAS gastarte todo tu dinero en las recreativas». Parece una de esas frases que dicen las madres, ¿verdad? ¿Te aburre? Pues no debería, porque por esta vez tiene toda la razón. Cómprate *Time Crisis* y recrea los juegos arcade en tu habitación por sólo 3.990 ptas. *Time Crisis* es un *shoot 'em-up* arcade como es debido: tiroteos, explosiones con granadas y pantallas que tiemblan. Y, al igual que en las máquinas recreativas necesitas un arma tan potente como la G-Con. ¡Ni se te ocurra jugar a *Time Crisis* con un pad normal! Necesitas acción por un tubo con fuego rápido o lo tienes claro.
Cuando tengas todo el material a punto podrás empezar a disparar. El primero en la mirilla es el Modo Arcade, sacado directamente de las recreativas originales. Tienes que cargarte a todos los terroristas antes de que se te acabe el tiempo. Tras eliminar una pantalla entera de malos, obtendrás algún tiempo extra. ¿Hay algo más que esto? La verdad es que no, aunque, francamente, ¿qué importa? *Time Crisis* no es un tormento en cuanto a precisión. No tienes que disparar al milímetro. Basta con darle al terrorista en un dedo para que salga disparado por los aires.

Con todo, hay algunas partes difíciles donde tendrás que echar mano de tus mejores habilidades. Y cuando disparas a alguien a través de un agujero pequeñísimo te quedas tan a gusto como cuando ejecutas un córner en *ISS Pro 98*. Por supuesto, *Time Crisis* no se iba a quedar en un refrito cutre del viejo juego arcade. Y es por eso que contiene un modo especial para PlayStation muy muy guay. En él, nuestro héroe conduce un coche de lo más elegante a través de una zona de guerra para disparar, una vez más, a los malos de turno.
Time Crisis no es tan bueno como *Point Blank*. Sí, te vuelan granadas, hay helicópteros que revolotean por encima de ti y los bazucas causan cuantiosos daños, pero no es tan divertido. No hay pirañas, botellas o pájaros a los que apuntar, sólo terroristas y algunos hombres sanguinarios. Tampoco es muy largo. Si eres un machaca en lo referente a juegos, te podrías acabar *Time Crisis* en una hora. No importa. Si eres un hacha con la pistola de luz, podrás convertirte en el mejor tirador en el modo cronometrado, en el que has de destruir todo lo que se ponga delante de tus narices tan rápido como puedas.



Qué más da que los terroristas intenten hacerte pedazos,¡ si tropiezas en las escaleras te romperás los pantalones!

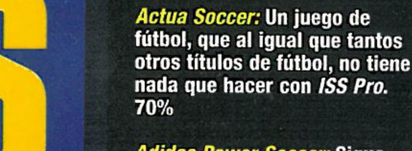
Por esta vez serás invencible, lo que te posibilita subir posiciones en el ránking.
No es muy largo, pero no nos importa. Agárrate a tu G-Con, contempla esos gráficos tan totales, escucha las tremendas explosiones y ¡DISPARA!

¡Cobardicas! Se largan corriendo. Puede que pienses que estás hecho un hacha, pero todavía hay más malos listos para darte una buena.

¡La vida tan tranquila que llevaba yo antes de conocer a esta chica! ¡No hay derecho!

PUNTUACIÓN





Actua Soccer: Un juego de fútbol, que al igual que tantos otros títulos de fútbol, no tiene nada que hacer con *ISS Pro*. 70%

Adidas Power Soccer: Sigue siendo demasiado caro. Ni te acerques. 25%

Bust-A- Move 2: Un juego de *puzzles* muy divertido que incluso puede rivalizar con el todopoderoso *Tetris*. Pero no puedes jugarlo en el autobús. ¡Vaya! *Tetris* vuelve a ganar. 92%

C & C: Estrategia. ¿Has dirigido ejércitos? El primer buen juego de estrategia para PlayStation. 86%

Croc: Sólo los locos o los que estén muy aburridos intentarían acabar este juego tan frustrante. 60%

Destruction Derby 2: Uno de carreras. ¡Basta ya de destrucción, por favor! Lo conseguiste. En vez de eso, aquí tienes más pistas, carreras y tortazos de lo más curiosos. Pásalo bien. 90%

Die Hard Trilogy: ¡Yupiii! Tres juegos a 3.990 pesetas en un solo estuche. Corre, dispara o conduce en el Platinum que sale más a cuenta. 94%

Doom: Ya han pasado tres años desde su lanzamiento. Corre por un mundo inmenso y cárgate a todos los malos. 93%

Fade to Black: No está mal, pero no es lo suficientemente bueno en estos tiempos de Lara Croft. 68%

Formula 1: Carreras. Gráficos estupendos y todas las pistas. Obligatorio para todo entusiasta de los Grandes Premios. 83%

Grand Theft Auto: Aventuras. Conduce por una ciudad espantosa cometiendo los crímenes más abyectos. Para mayores de 18 años. A evitar. 78%

ISS Pro: Es el segundo mejor juego de fútbol que se haya hecho nunca. Después de *ISS Pro '98*. 90%

Micro Machines V3: Compite con tus colegas alrededor de la mesa del comedor. ¿Suena aburrido? ¡Qué va! No cuando intentas que cochecitos en 3-D no se la den contra botes de pimienta. 89%

Oddworld: *Abe's Oddysee:* Salva a los Mudokons en este juego, uno de los plataformas más originales del mercado. 92%

Pandemonium: Sólo los despistados de remate no podrían hacerse con este bonito juego en 3-D. 60%

PGA Tour 96: Es como el golf de verdad. Viejas bolsas de golf, gorras y, sí, lo has adivinado, es aburrido. 43%

Porsche Challenge: Prepárate a quemar coches muy caros en 24 circuitos flipantes. La carrera para dos jugadores es magnífica. 87%

Resident Evil: ¡Pssst, no dejes que lo lea tu madre! Cárgate a esos monstruos tan horrendos y prepárate para las pesadillas que tendrás después. 90%

Ridge Racer: Carreras arcade geniales, pero sólo si no tienes amigos. Si los tienes, cómprate la secuela. 85%

Road Rash: Digamos que no es precisamente el mejor juego de carreras del mundo. 10%

Soviet Strike: Vuelas con tu helicóptero recogiendo armas enormes, letales. Decente pero difícil. ¿Te ves capaz? 71%

Tekken: *Beat 'em-up* de primerísima calidad. 90%

Tekken 2: Lucha, lucha, lucha. Esta entrega perdió el puesto al mejor *beat 'em-up* a favor de *Tekken 3*, pero es inmejorable en términos de calidad/precio. 88%

Time Crisis: Disparas a la pantalla con una pistola de luz y fallas todas las dianas. Muy difícil. 82%

TOCA: El mejor juego de carreras realista. 89%

Tomb Raider: El juego original que le dio la fama a Lara Croft. Una exquisita mezcla de acción y aventuras. 92%

Total NBA '96: ¡Tres puntos! Muy realista en todo menos en el precio, pues teniendo en cuenta los sueldos normales de la NBA pondría a los jugadores en huelga. 80%

V Rally: ¡Los novatos mucho cuidado! Un descuido y tus ruedas apuntarán al cielo. Muy bueno, pero sólo para los más expertos. 88%

Wipeout 2097: Carreras. No puedes perderte esta maravilla de Psygnosis.. Coches muy rápidos y enemigos totales. 93%





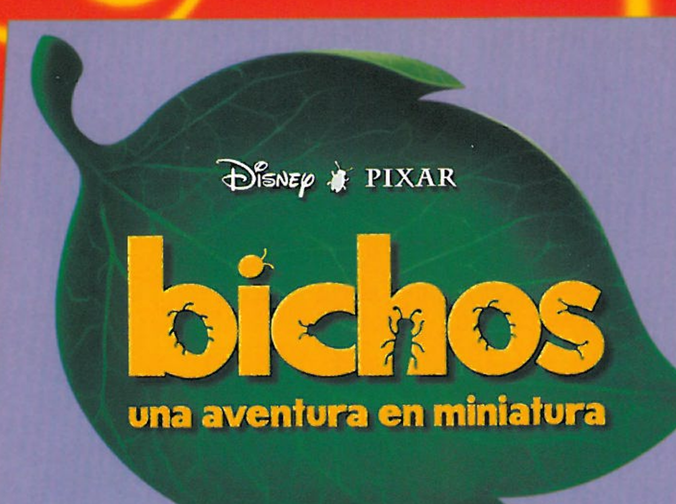
Club Max

¡CORRE!

Si te suscribes a PlayStation Max recibirás un montón de regalos extra, un carné de socio del Club Max, una estupenda camiseta del Club... y además, este mes obtendrás un pack con muchas sorpresas (un yo-yo de Crash, un pin de ODT...)

CINCO RAZONES POR LAS QUE DEBES SUSCRIBIRTE A *PLAYSTATION MAX*. ¡CUÉNTASELO A TU VECINO!

1. Recibirás *PlayStation Max* en tu casa cada mes y te ahorrarás hacer cola en el quiosco para adquirirla.
2. Podrás participar en los concursos sólo para suscriptores.
3. Serás miembro del Club Max y recibirás un montón de regalos extra.
4. Es más barata que el resto de revistas sobre PlayStation.
5. Y además si te suscribes este mes recibirás un pack repleto de sorpresas.



¡GANA!



CONCURSO DEL MES

¡MAMÁ HAY *BICHOS* EN MI HABITACIÓN!
Llévate a casa uno de estos muñecos originales Mattel de *Bichos*.



ATENCIÓN, RESPONDE:
¿Cómo se llama el protagonista de *Bichos*?
A. Flik
B. Hormiga
C. Atta

Remite tu respuesta junto con tu nombre y dirección a:
PlayStation Max
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona.

...Y podrás ganar una de las 10 figuras originales Mattel de *Bichos*.

«Recuerda que no puedes participar si no eres miembro del Club.»

ESTAMOS LOCOS POR PlayStation®



disfrutarás de un año con:

- Las últimas noticias
- Las mejores Reviews
- Un montón de trucos
- Concursos
- Regalos cada mes

Y DEL CLUB MAX

Carné de socio

Concursos sólo para suscriptores

Una fabulosa camiseta del Club

Y miles de regalos extra.



Deseo suscribirme a *PlayStation Max* por un año (12 números) al precio de especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono: ....

Forma de Pago
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/ caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
Nº: ☐☐☐☐ (Clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (Clave y número de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

Firma del titular

.........., a .... de .... de 199.......
(Población) (Fecha) (Mes)

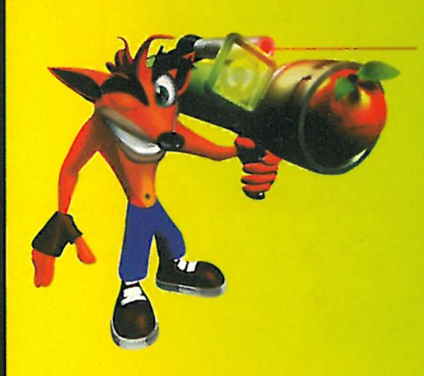


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63
O escribe a: suscripciones@mcediciones.es

BUZÓN MAX

Envíanos tus cartas. Nuestros expertos resolverán todas tus dudas sobre PlayStation...



ESTOY MOSQUEADO

Querida *PlayStation Max*,
No lo entiendo. Sé positivamente que éste es vuestro primer número. Entonces, ¿cómo es posible que ya tengáis cartas para llenar esta sección? No me lo explico, la verdad. Esto sucede a menudo con revistas nuevas, y es un tema que me preocupa. Bueno, de hecho, ¡cómo puedo estar yo opinando sobre esto si no he leído nunca vuestra revista! ¡Es de locos! Por favor, contestadme pronto.
Maximiliano Plei
(¿De dónde vengo?)

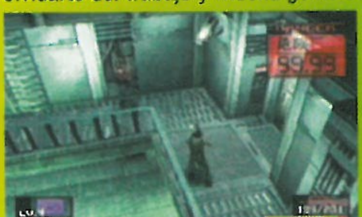
Sentimos comunicarte esto, Maximiliano, pero no eres una persona real. Eres una mera invención de la redacción de *PlayStation Max*. Sí, te hemos utilizado vilmente para hacer una puntualización sobre esta sección. Tienes razón, es nuestro primer número y todavía no hemos recibido ninguna carta. Algunas revistas nuevas se inventan lectores (¡qué desparpajo!), otras toman prestadas cartas de los lectores de otras revistas (¡qué poca vergüenza!). Nosotros hemos decidido que «nos escriban» personajes de videojuegos y empezar así a dar vida a la sección. Pero, eso sí, a partir del mes que viene esperamos publicar las cartas de los lectores.
De nuevo disculpas por haberte inventado sólo para nuestro primer número y luego olvidarte para siempre. Sí, cuesta admitir que no eres nadie, pero la vida es cruel, muchacho.
PlayStation Max



ESTOY TAN SOLO...

Querida *PlayStation Max*,
No tengo amigos. Cada vez que conozco gente nueva, al principio parece que todo marcha bien, pero al cabo de un rato me dejan tirado. Dicen que soy un paliza. Un examigo incluso me sugirió que la próxima vez que decidiera entrar en un bar me quitara las gafas de visión nocturna y dejara las granadas en casa. ¿Me podéis ayudar?
Solid Snake
(*Metal Gear Solid*)

Éste es un viejo problema, Snake. El problema es que no eres capaz de olvidarte del trabajo y mucha gente se



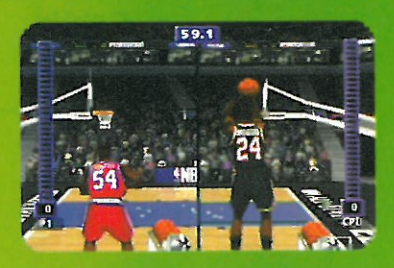
aburre un poco contigo. Ya sabemos que te encanta lo que haces, pero piensa que hay personas que no se sienten cómodas compartiendo su vida con alguien que va por ahí lanzando granadas a los detectores de humo o esquivando a los guardias de seguridad de los locales cada vez que sales a cenar.
PlayStation Max



RESTRICCIONES DE EDAD

Querida *PlayStation Max*,
AAAAAAAAAAAAAAAAARRRRRRRRRRGGGGGGGGGHHHHHHHH, HUH, HUHUH, HUH, HUUUUUUUUUUUUURGGGGGGH, GRRRRRRRRROOOOOOOUUUHHHHHHHHHHHH.
¡ÑAM!
Zombi
(Raccoon City, *Resident Evil 2*)

Por supuesto que estamos preocupados por la violencia en los videojuegos. Lo que pasa es que en la mayoría de juegos hay escenas violentas, pero son más propias de dibujos animados que otra cosa. Se trata de golpes inocentes y tortazos para troncharse de risa. Sólo en ocasiones muy contadas algunos videojuegos incluyen escenas violentas muy realistas, y por lo tanto llevan una etiqueta donde se avisa de la restricción de edad, «Sólo para mayores de 18 años», por ejemplo. De este modo ya sabes de antemano lo que te espera si decides adquirir el juego.
En *Max* hablamos de todos los juegos, pero no sentimos especial predilección por los títulos violentos. Así que te explicaremos cómo son y que restricción de edad tienen para que puedas orientarte.
PlayStation Max



PERDIDO EN LA MÚSICA

Querida *PlayStation Max*,
El sonido de los videojuegos es cada vez mejor, pero no entiendo cómo funciona. Algunas veces puedes escuchar la música en el reproductor de CD de la PlayStation, pero otras no. ¿Podéis explicarme cómo funciona? Si no entiendo esto creo que bailaré fatal al ritmo de PlayStation.
PaRappa
(*PaRappa The Rapper*)

Lee atentamente, PaRappa, y recibirás una lección de un maestro. La música de los videojuegos puede funcionar de dos maneras. A veces, el chip de sonido de la PlayStation puede crear música por sí mismo. Máquinas viejas como la SNES de Nintendo y la MegaDrive de Sega lo hacen porque no tienen lector de CD. Pero lo normal en los juegos para PlayStation es que el chip de sonido genere todos los efectos de sonido y la PlayStation tome la música directamente del disco como si estuvieras escuchando cualquier CD normal y corriente. Por esta razón, en juegos como *Ridge Racer* puedes sacar el CD del juego,



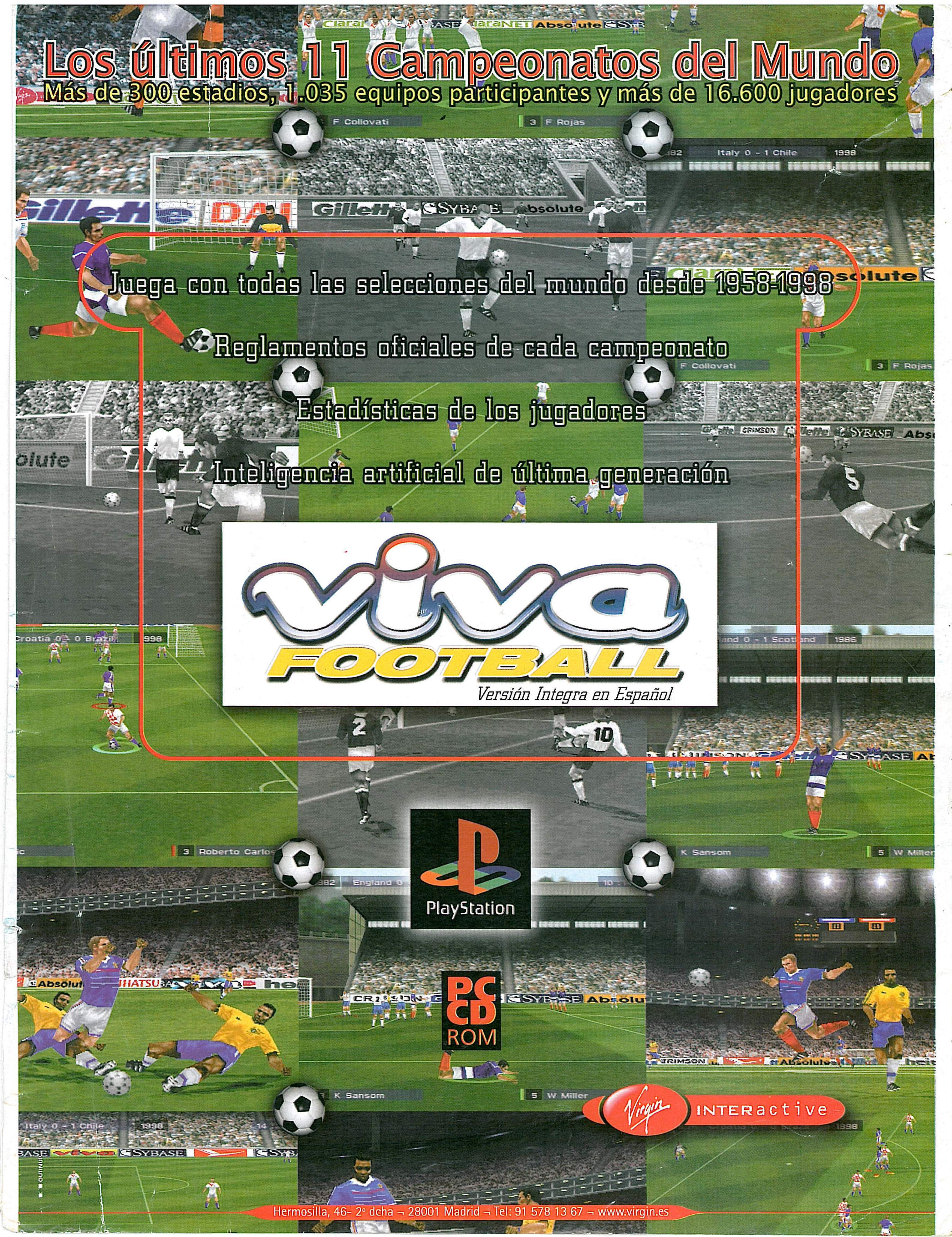
poner cualquier otro en su lugar y correr todos los circuitos escuchando a tu grupo preferido. Algunas veces, por razones que no llegamos a entender, la consola no te permite escuchar las pistas de música por separado. Una lástima.
PlayStation Max

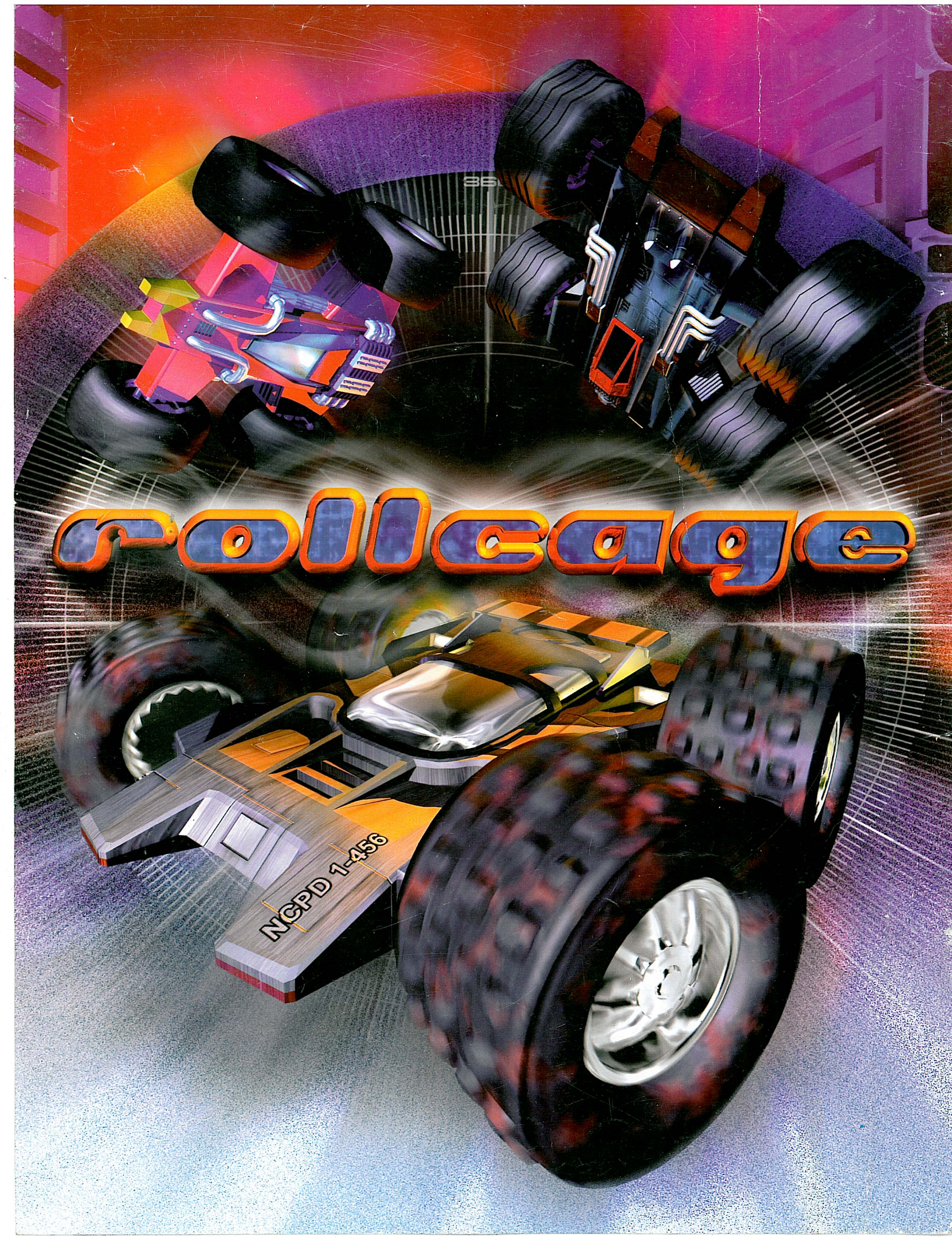
EN EL PRÓXIMO NÚMERO



Y ADEMÁS...

METAL GEAR SOLID
RIDGE RACER TYPE 4
TRUCOS A MANSALVA
EL CLUB MAX
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.


Los últimos 11 Campeonatos del Mundo
Más de 300 estadios, 1.035 equipos participantes y más de 16.600 jugadores
Juega con todas las selecciones del mundo desde 1958-1998
Reglamentos oficiales de cada campeonato
Estadísticas de los jugadores
Inteligencia artificial de última generación
viva
FOOTBALL
Versión Integra en Español
PlayStation
PC CD ROM
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46 - 2º dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es


rollcage
NCPD 1-456